

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

# USER

ΤΕΥΧΟΣ 62

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1995

ΔΡΧ. 900

ΔΩΡΟ  
ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5

MEGA REVIEW

SPACE QUEST IV

HI CTAINED  
SIMON THE SORCERER 2  
EX FIGHTER  
EX EICHER  
PLMANAGER2  
GAZZILIONAIRE

ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΑ: OCEAN - INTERPLAY



**ALFA DATA**

**POWER  
SYSTEMS**

COMPUTERS & PERIPHERALS DISTRIBUTOR

**POWER SYSTEMS**

Αίγλης 49, Αθήνα - Τ.Κ. 113 64

ΤΗΛ. - FAX :85.63421 86.11721



**TRACKBALL**



**OPTICAL PEN MOUSE**



**ALFA TWIN**



**OPTICAL MOUSE**



**ALFA COBRA**



**ALFA THUNDER**



**ALFA PILOT**



**ALFA JOY**



**ALFA FIRE**



**ALFA ALIEN**



**ALFA BAT**



**ALFA COMMANDER**

## **ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ**

**Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΜΑΣ  
ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΙ ΣΤΗΝ  
ΕΚΘΕΣΗ  
"COMPUTER ' 95"  
STAND 133, ΑΠΟ 18  
ΕΩΣ 22 ΟΚΤΩΒΡΗ  
ΣΤΟ ΕΚΕΠ**

**JOYSTICK  
MOUSE PAD  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ  
ΦΙΛΤΡΑ  
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ  
CD - R**

**SCANNERS  
ΜΝΗΜΕΣ  
HARD DISKS  
DRIVES  
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ  
TAPE STREAMERS  
CD ROMS  
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ  
ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ  
MOUSE  
CD RECORDERS**

**ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ**



THE PLAYERS

TELECLUB

SHOP

LET YOUR PC DO

THE GAME

## CD-ROM OEM

7th GUEST	4950
DRACULA UNLEASHED	5.800
HELL	7.900
KINGS QUEST VI	7.900
KYRANDIA III	7.900
MAD DOG McCREE II	6.900
MEGA RACE	5.900
MYST	6.900
REBEL ASSAULT	7.300
THEME PARK	7.900
ULTIMA VIII	7.900
UNDER KILLING MOON	11.800
WING COMMANDER III	9.950
BEN STEEL SKY	5.950
ENCARTA 95	

NEO TELECLUB  
ΣΤΟΥΣ  
ΑΓ. ΑΝΑΓΥΡΟΥΣ

A 1200  
ΕΤΟΙΜΟ ΠΑΡΑΔΟΤΕΣ



NBA JAM CD ROM PC

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ A-1200 -PC

COMMODORE 1084S STEREO	65.000
PHILIPS 8833 STEREO	65.000
MICROVITEC MULTI SYNC	109.000

## ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ (PC-AMIGA)

SIMM 4MB 72PIN	29.900
SIMM 8MB 72PIN	59.000

HD CONNER 850 MB	46.000
HD CONNER 1.28 GB	59.900
X-DRIVE (KIT ΣΚΛΗΡΟΥ)	19.000

CD ROM PIONEER x4	44.000
CD ROM GOLDSTAR x2	15.900

VIDI 12 / VIDI 12 RT / VIDI 24	
GEN LOCK, RENDALE 8802	
MIDI INTERFACE	
OPTICAL MOUSE	
CORDLESS TRACKBALL	
FLOPPY DISC NO NAME	
POWER CD ROM SCSI II A 1200/600	



KANTE TO P.C. σας 3D  
MONO 79.900

VIPER 68030/40  
ΘΕΤΑ ΤΗΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΜΕΧΡΙ 128  
MB SCSI II 30% ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ A4000

## POWER DRIVE

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ CD ROM  
ΤΙΑ A600/1200  
SCSI II ADAP. OR  
PHOTO CD -4X SPEED  
MONO 108.000



PHILIPS



MICROVITEC



VIDI 12



RENDALE 8802

LOVE THE BEST GAME



EXPRESS  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ  
ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

## TELECLUB

ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΘΗΣΕΥΣ 60-  
ΤΗΛ.: 9574.371-2, FAX: 9588.503

ΑΘΗΝΑ-ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΓΥΡΟΙ: ΙΛΙΟΥ &  
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20 ΤΗΛ.: 2619059

ΒΟΛΟΣ: ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ  
ΤΗΛ.: 0421/35449

ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4  
ΤΗΛ.: 0721/94479

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-  
ΛΙΑΝΙΚΗ

ΣΤΙΣ ΨΗΦΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΑΦΑ 19%  
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΛΛΟΓΩΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΙΣΜΟΥ ΣΟΥ ΣΤΟΥΣ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

VISA

CHARGE CARD  
INTERNATIONAL  
BANK OF AMERICA



# USER

**ΑΡΙΘ.ΦΥΛΛΟΥ 62 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ • 95**



## **4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

## **7 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ**

## **8 HOT NEWS**

## **10 PREVIEWS**

## **14 ΑΦΙΕΡΩΜΑ**

Ενας κατατοπιστικός οδηγός για όλη σας ετοιμάζει η Ocean.

## **20 ΑΦΙΕΡΩΜΑ**

Όλα όσα αφορούν την Interplay και αναλυτική παρουσίαση των νέων τίτλων της.

## **26 MEGA REVIEW: SPACE QUEST 6**

Επρεπε να φτάσουμε στην έκτη συνέχεια του παιχνιδιού για να παίξουμε ένα πραγματικά καταπληκτικό adventure. Αυτή η έκδοση δικαιολογεί τον θόρυβο γύρω από το παιχνίδι.

## **30 TERMINAL VELOCITY**

Πάρτε εκδίκηση για λογαριασμό όλης της ανθρωπότητας...

## **32 SIMON THE SORCERER 2**

Μάγοι και μαγικά κόλπα σε όλο τους το μεγαλείο.

## **34 KINGDOM: THE FAR REACHES**

Εντυπωσιακό και μυστηριώδες!

## **36 SUPER STREET FIGHTER 2**

Για τους κατόχους της A500...

## **38 FRIDAY POOL**

Ετοιμάστε τις στέκες σας και καλή διασκέδαση.

## **40 HI-OCTAINE**

Ενα συναρπαστικό racing game διαφορετικό από όσα έχουμε συνηθίσει στα παιχνίδια του είδους.

## **42 MECH WARRIORS 2**

Ενα γνήσιο shoot-em-up με μηχανικά τέρατα και εντυπωσιακές καταστροφές.

## **44 ACE OF CARDS**

Αν έχεις τύχη διάβαινε...

## **46 GAZZILLIONAIRE**

Ενα παιχνίδι στρατηγικής για τους λάτρεις των οικονομικών και του εμπορίου.

## **48 FX-FIGHTER**

Ενα πρωτότυπο beat-em-up που θα σας συναρπάσει ειδικά με τα γραφικά του.

## **50 PLAYER MANAGER 2**

Οτι χρειάζονται οι φανατικοί ποδοσφαιρόφιλοι.



## 53 JUNGLE BOOK

Ο Μόγηης και η παρέα του σας προσκαλούν στον πανέμορφο κόσμο τους.

## 54 SUPER STREET FIGHTER 2

Μέρος δεύτερο. Για όσους διαθέτουν A1200...

## 56 TENNIS CHAMP

Όλα τα λεφτά βρίσκονται στο διπλό. Βρείτε ένα φίλο σας και παίξτε με τις ώρες...

## 58 ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Οι δημιουργοί του πιο γνωστού «πακέτου» δημιουργίας animation και cartoons μας δίνουν μία αναλυτική εικόνα του τι επικρατεί στον πολύ ενδιαφέροντα αυτό χώρο.

## 62 ΠΑΛΙΑ ΤΕΥΧΗ

Όλα τα τεύχη του USER μαζεμένα σε δύο σελίδες. Μην το χάσετε.

## 64 WORKBENCH

Η στήλη που είναι αφιερωμένη στους Amiga Users.

## 66 ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Μία άλλη διάσταση στον χώρο των υπολογιστών

## 68 16 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ

Για όσους ξύνονται...

## 70 ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES

Όλα είναι πιθανά...

## 72 SPELLSHOP

Οι λύσεις των πιο επίκαιρων adventures.

## 82 ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Οι χάρτες των Little Devil και Eye of The Beholder 2.

## 86 TIPS

Ενα δισέλιδο με τις πιο χρήσιμες συμβουλές.

## 88 ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΣΚΕΤΑ

Διαβάστε τις καλά πριν ξεκινήσετε...

## 90 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## 92 ΑΓΓΕΛΙΕΣ



ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 -136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 5144 943 FAX: 5141320

### ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ  
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΪΝΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ  
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ  
ΚΩΣΤΑΣ ΑΓΑΘΟΣ  
DEREK DELA FUENTE  
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ  
SONIC

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ  
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ  
ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP  
ΜΑΡΙΑ ΚΑΝΔΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ  
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ  
DELTA GRAPH  
ΤΗΛ.: 5142032

ΜΟΝΤΑΖ  
ΕΛΕΝΗ ΚΟΝΤΟΝΑΤΣΗ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ  
ΚΑΡΑΛΗΣ  
ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ  
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναδημοσίευση και αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της εταιρίας DELTA GRAPH ΕΠΕ.

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους, δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.



# ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ ΣΤΟ

## GAMEPRO



- **PRIMAL RAGE**

Οδηγός Στρατηγικής.

- **TOKYO  
TOY SHOW  
REPORT**

Ανταπόκριση από τη μεγαλύτερη έκθεση παιχνιδιών στην Ιαπωνία.

- **Mortal Kombat 3**

Έρχεται η ταινία !!

- **Virtual Boy**

Πρώτη παρουσίαση !

### Ακόμη...

- Όλες οι εξελίξεις στον χώρο των video games
- Τι ετοιμάζουν η **SEGA**, η **Commodore**, η **ATARI**, η **Philips**, η **Nintendo** και η **SONY**
- Ποιά coin up θα εμφανιστούν και πότε;



Την στιγμή που έγραφα αυτές τις γραμμές δεν είχαμε ακόμη πληροφορηθεί τις πωλήσεις του προηγούμενου μήνα και έτσι δεν ξέρω πόση απήχηση είχε η νέα προσπάθεια που κάναμε με την έναρξη της νέας σεζόν βελτιώνοντας την ποιότητα του περιοδικού κυρίως στον αισθητικό τομέα. Ελπίζω η μεγάλη προσπάθεια που καταβάλαμε και καταβάλουμε για να σας κρατάμε ενημέρους για όλα όσα συμβαίνουν στον χώρο του PC και της Amiga και βέβαια στον τομέα που ακούει στο όνομα παιχνίδια να βρει την δέουσα ανταπόκριση. Βρισκόμαστε πλέον στον Οκτώβριο και οι ρυθμοί αρχίζουν και γίνονται εντονότεροι. Τα σχολεία λειτουργούν πλέον σε κανονικούς ρυθμούς ενώ και οι τελευταίοι αδειούχοι του Σεπτέμβρη επέστρεψαν στις θέσεις τους. Ήδη για τις μεγάλες εταιρίες έχει αρχίσει ο πυρετός που ονομάζεται Χριστουγεννιάτικη περίοδος και μαζί τους θα παρασυρθεί και το περιοδικό μας για να μπορέσει να σας δώσει μία όσο το δυνατόν πιο ενημερωμένη εικόνα του τι θα δείτε στις βιτρίνες των καταστημάτων. Έτσι επιλέξαμε σε αυτό το τεύχος να κάνουμε αφιέρωμα σε δύο από τις μεγαλύτερες εταιρίες τα παιχνίδια των οποίων αναμένεται να προσελκύσουν μεγάλο ενδιαφέρον. Η Ocean και η Interplay έτοιμάζουν πραγματικά μεγάλες εκπλήξεις στους παίκτες... Σε αυτό το τεύχος ρίξαμε ιδιαίτερο βάρος στα reviews γιατί ο χρόνος από τότε που σας αφήσαμε για τις καλοκαιρινές διακοπές δεν μπορούσε να αναπληρωθεί μόνο με το τεύχος του Σεπτέμβρη. Για Mega Review αυτό το μήνα επιλέξαμε την έκτη συνέχεια του πασίγνωστου Space Quest το οποίο φυσικά δεσπόζει αυτή την εποχή. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν το εγχειρίδιο του καλού παίκτη που παρουσιάζει τους χάρτες των παιχνιδιών LITIL DIVIL και EYE OF THE BEHOLDER 2 όπως επίσης και τα Tips που είναι γεμάτα πληροφορίες και συμβουλές για τα Shadow Fighter και Super Street Fighter 2 Turbo. Το Spell Shop που μετά την ανανέωση διεκδικεί τον τίτλο της πιο δημοφιλούς στήλης στο περιοδικό (σε αντίθεση με τον συντάκτη της) και αυτό το μήνα ενημερώνει και πληροφορεί ό-

λους όσους έχουν προβλήματα σε συγκεκριμένα σημεία των παιχνιδιών. Μην ξεχάσετε να διαβάσετε την Τέταρτη Διάσπαση που αυτό το μήνα κάνει ειδικό αφιέρωμα σε όλα όσα αφορούν τους hackers. Στα σημαντικά αυτού του τεύχους περνάει και η δυναμική επανεμφάνιση του Sonic ο οποίος είχε

την επιμέλεια των θεμάτων της Amiga. Τέλος από τις μόνιμες στήλες των News και των Previews θα ενημερωθείτε για ότι νεότερο. Ελπίζω να μην ξέχασα κάτι σημαντικό αλλά και να ξέχασα είμαι σίγουρος ότι είστε αρκετά έξυπνοι και δεν θα σας ξεφύγει... Ραντεβού τον Νοέμβριο με περισσότερα νέα και ακόμη περισσότερα παιχνίδια!

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

*Quartz*

Χίτα Χίτσια Για Το Τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)



## Η AMIGA ΑΝΑΠΤΥΣΣΕΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑ...

Όσοι πιστέψατε ότι το Apollo 1220 Turbo 50 ήταν η επανάσταση μάλλον πέσατε έξω. Σε χρόνο μηδέν κυκλοφόρησε ο μεγάλος του αδερφός που θα σας κάνει να τρίβετε τα μάτια σας! Ονομάζεται Apollo 1230 και θα κάνει την A1200 να "τρέχει" διαολεμένα... Έρχεται σε τρεις τύπους (Turbo 50, Turbo 28, Turbo 50 Light) και είναι εφοδιασμένος με ένα 68030 που "τρέχει" στα 50 MHz μαζί με ένα προαιρετικό 68882 που επίσης "τρέχει" στα 50 MHz. Διαθέτει ένα SCSI-2 κοντρόλερ και έχει δυνατότητα επέκτασης της μνήμης μέχρι τα 64 Mb. Περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε φυσικά στα επόμενα τεύχη μας...

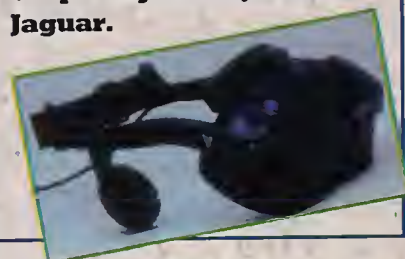


γούνται για τις νέες παιχνιδομηχανές. Τα σχέδια των εταιριών ευνοούν αυτές τις φήμες που ακούστηκαν πριν από λίγο καιρό. Ήδη η Αμερικάνικη Sega συνεργάστηκε με την Nvidia Corp η οποία ειδικεύεται στην δημιουργία multimedia boards. Ετσι λοιπόν η νέα της δημιουργία θα επιτρέπει την εκμετάλλευση των δυνατοτήτων του Saturn και μέσα από το υπάρχον video hardware των PC. Ετσι οι κάτοχοι των PC θα μπορούν να απολαύσουν παιχνίδια

## VIRTUAL ONEΙΡΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΥΡΩΠΑΙΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΗΣ AMIGA

Η Amiga Technologies είναι έτοιμη να δώσει στην κυκλοφορία ένα νέο και χαμηλού κόστους σύστημα το οποίο δημιούργησε μία θυγατρική της Escom, η Virtual Products GmbH. Ονομάζεται Virtual i και εκτός του ότι είναι ελαφρύ το σημαντικό είναι ότι είναι συμβατό εκτός από την Amiga και με όλες τις νέες παιχνιδομηχανές. Θα δίνει μεγαλύτερη άνεση στους χρήστες αφού μεγαλώνει την οθόνη μπροστά από τον παίκτη ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρακολούθηση τηλεόρασης, video. Οι διαπραγματεύσεις εξάλου με την Mynox η οποία δημιούργη-

σε το Fears βρίσκονται σε πολύ καλό δρόμο σχετικά με την έκδοση και μίας virtual εκδοχής του παιχνιδιού. Εάν οι διαπραγματεύσεις ολοκληρωθούν θετικά θα έχουμε την δημιουργία ενός νέου τρισδιάστατου engine για τα παιχνίδια της Amiga. Το σύστημα αυτό πωλείται εδώ και επτά μήνες στις ΗΠΑ και έχει μία αρκετά ικανοποιητική εμπορική επιτυχία. Η Amiga Technologies βιάζεται να το θέσει σε κυκλοφορία μαζί με το απαραίτητο software γιατί έρχονται απειλητικά για αυτή τα Virtual Boy της Nintendo αλλά και το ανάλογο σύστημα της Atari για το Jaguar.



## ΟΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΣΥΝΑΝΤΟΥΝ ΤΑ PC

\*\* Οι κάτοχοι των PC θα μπορέσουν σύντομα να παίξουν και παιχνίδια που δημιου-

όπως το Virtua Fighter. Η Sega πιστεύει ότι αυτή είναι μόνο η αρχή και ελπίζει ότι πολύ σύντομα θα μπορέσει να "παντρέψει" την κονσόλα της με τα PC σε τέτοιο επίπεδο που να μπορεί ένας κάτοχος PC να παίξει ταυτόχρονα με αυτόν του Saturn τα ίδια παιχνίδια αφού η εταιρία θα φροντίσει να τα δίνει σε κυκλοφορία και για τα δύο format. Περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε στα επόμενα τεύχη μας \*\* Φήμες που άρχισαν να κυκλοφορούν μέσα από την Amiga Technologies μιλάνε για μία κάρτα (ανάλογη με αυτή της Sega) η οποία θα δημιουργήσει συμβατότητα με τα PC. Η κάρτα αυτή θα βασιστεί στην τεχνολογία της Amiga 1200 και θα επιτρέψει στους χρήστες των PC να τρέξουν εφαρμογές αλλά και να παίξουν παιχνίδια που σχεδιάστηκαν για την Amiga.





## Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ AMIGA

Η μεγάλη αναμονή τελειώνει. Η Amiga επιστρέφει και η Amiga Technologies θα έχει στην διάθεση των καταστημάτων (και των καταναλωτών φυσικά) περίπου 60000 A1200 μέχρι τα Χριστούγεννα. Η πρώτη επίσημη εμφάνιση της καινούργιας έκδοσης της A1200 έγινε πριν από λίγες μέρες σε μία μεγάλη Εκθεση με το όνομα LIVE 95 η οποία έγινε φυσικά στο Λονδίνο. Στην Εκθεση αυτή η Amiga εμφανίστηκε δίπλα στις νέες παιχνιδιομηχανές αλλά και στα καινούργια περιφερειακά για τα PC που αφορούν κυρίως το Desktop Publishing (DTP). Οι επισκέπτες στην Εκθεση ήταν ελεύθεροι να παίξουν παιχνίδια αλλά και να τεστάρουν το νέο hardware. Το γεγονός ότι η συγκεκριμένη Εκθεση συγκεντρώνει πάντα το ενδιαφέρον τόσο του κοινού όσο και των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης κάνει τους υπεύθυνους της Amiga Technologies να ελπίζουν σε μία ανάκαμψη του ενδιαφέροντος για την Amiga. Την τελευταία φορά που εμφανίστηκε στην Εκθεση η Commodore ήταν τότε που παρουσίασε το CD32 το οποίο συγκέντρωσε μεγάλο ενδιαφέρον.



## WINDOWS 95. ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ Η ΜΗΠΩΣ ΟΧΙ;

Από τον προηγούμενο μήνα όλοι άρχισαν να ασχολούνται με το νέο πρόγραμμα του Bill Gates και φυσικά της Microsoft το οποίο δημιούργησε και συνεχίζει ακόμη να δημιουργεί μεγάλο θόρυβο γύρω του. Είναι άραγε το νέο αυτό λειτουργικό σύστημα το επόμενο βήμα ή μήπως είναι ένα απλά πολύ εύρηστο πρόγραμμα το οποίο με την τεραστίων διαστάσεων παγκόσμια διαφήμιση που του γίνεται (μαζί φυσικά με την εγγύηση της υπογραφής του) έχει γίνει το μόνιμο θέμα στους κατόχους PC όλου του κόσμου; Ακόμη είναι πολύ νωρίς για να το ξέρουμε. Ο καιρός και η χρήση του θα δείξει για το τι ακριβώς πρόκειται. Πάντως όπως και να έχει το πράγμα ήδη οι πωλήσεις του αρχίζουν να τρέχουν με τρελλούς ρυθμούς. Η ίδια η εταιρία πιστεύει ότι μέσα σε ένα χρόνο θα έχει πουλήσει 25 εκατομμύρια περίπου κομμάτια. Αν μάλιστα υποθέσουμε ότι αυτό το νούμερο δεν αποτελεί παρά το 10%-25% των συνολικών χρηστών των Windows τότε θα λέγαμε ότι τα πράγματα για τον Gates προμνημονιάζονται εξαιρετικά ευοίωνα και κερδοφόρα... Η εταιρία σκοπεύει με το πρό-

γραμμα της να δαλεάσει ακόμη και αυτούς που μέχρι τώρα δεν είχαν σχέση με το αντικείμενο. Στην Ελλάδα εξαντλήθηκε σχεδόν αμέσως η πρώτη παραλαβή του προγράμματος με τις 16 δισκέτες ενώ με πολύ ενδιαφέρον αναμενόταν μέχρι την στιγμή που γραφόntonταν αυτές οι γραμμές η κυκλοφορία του προγράμματος με το CD το οποίο έχει φυσικά και περισσότερα πλεονεκτήματα σε σχέση με τις δισκέτες. Το μέλλον του και στην χώρα μας προβλέπεται, τουλάχιστον από τους εδώ αντιπροσώπους της Microsoft, αρκετά ευοίωνα. Υπάρχουν βέβαια και κάποιοι ειδικοί αναλυτές στον χώρο που πιστεύουν ότι μόλις περάσει ο αρχικός ενθουσιασμός οι πωλήσεις θα αρχίσουν να πέφτουν σταδιακά. Εμείς να προσθέσουμε ότι υπάρχουν και οι πειρατές που σίγουρα θα κόψουν κάποιο σημαντικό μερίδιο από τις αγορές σε παγκόσμιο επίπεδο. Για περισσότερες πληροφορίες όσοι είστε στο Internet μπορείτε να πάρετε από την ειδική σελίδα που διατηρεί η Microsoft για αυτόν ακριβώς τον σκοπό.





Η Mirage που έγινε γνωστή με το Rise of the Robots είναι πορθητή και ο βασικός συνεργ-

φέρον και συνδυάζει στοιχείο που θα ικανοποιήσουν τόσο τους λάτρεις των adventure όσο και αυτούς που τους ορέσσει η έντονη δράση. Βασίζεται στην ήλη διαφόρων παζλ ενώ περιέχει και πολλή interactivity. Ο παίκτης τοποθετείται μέσω στο διαστημικό σκάφος Zhuter το οποίο έχει κατοληφθεί από εξωγήινους οι οποίοι επιθυμούν να υποδουλώσουν τα ανθρώπινα είδη. Φυσικά στην διαθεσιμότητα έχετε μία μεγάλη ποικιλία από εξοπλισμό. Το θέμα είναι να ανοικήψετε τι ακριβώς είναι αυτά τα πράγματα πρόγμωτο που σας απειθαύν και να μην μπορείτε να τα στοματήσετε. Η οπτική του παιχνιδιού (πρώτο πρόσωπο) δίνει μία διαφορετική οίσηση ενώ το point/click interface οηα-

## THE AWFUL GREEN THING PC CD ROM

γότης πρρώθησης των προϊόντων στην Ευρώπη πολλών γνωστών ομερικάνικων εταιριών software. Έτσι σε συνεργασία με την QRP κυκλοφορούν στην αγορά το TAGT. Το παιχνίδι αυτό ονομάζεται με μεγάλο ενδια-

ποιεί το πράγμα. Το SVGA γραφικό, το πετυχημένο και δοσμένο σε μεγάλες δόσεις animation και το πολλή χιουμοριστικά στιγμιότυπο συνθέτουν ένα πολύ ελκυστικό και ενδιαφέρον σύνολο.



Το Golf είναι οηθηνά φηώρικο, σιχομερό άθημο. Απορώ πώς η Sensible το έκανε τόσο ενδιαφέρον σε αυτή την έκδοση για Amiga

## Sensible Golf Amiga 500

500. Το παιχνίδι ηρασφέρει άμορφο γραφικά και γρήγορη δράση ενώ μπορούν να παίξουν περισσότεροι από έναν παίκτη στο τουρνουά ή να προτιμάτε να έχετε οντίναρο τον υποηαγιστή. Για όσους δεν ξέρουν την βασική ορχή του γκολφ (και εηηίζω να είναι πολλή!) αρκεί να βόηετε το μνημόνι στις τρύπες με λιγότερο χτυπήματα από τον οντίναρο σας για να κερδίσετε. Μπορείτε να κοθορίσετε το εηήεδα δυακοηίος από τα πολλή δυάκαηα στα εύκαηα οηηό να είστε ορχάριος να βρεθείτε να χάνετε συνεχώς. Να χρειοαστείτε ηοιπόν ηροκτική εξάσκηση, εηηιογή την οποία το παιχνίδι ηροσφέρει. Ποηήες ηηητομέηεις διονηίζαυ τα παιχνίδια και το κάνουν εηκυστικό, άηως οι ηηηιοηοηιμένες φωνές, το διάφαηα είδη χτυπημάτων και το ζουμ ότον φτάνετε κοντά στην τρύπα. Τα έδοφος έχει άηο το στοιχείο ενός ονάηογος ηηπέδου, με δέντρο, ηημναύηες, χοητόρη οηηό και ομμώδεις ηηριοχές που ηρέηει να ηροσέχετε. Το παιχνίδι βέβρηα στην Εηηάδο απευθύνεται σε μια εηάχρηη ηερίδα ηαικτών και γι'αυτό τον ηόγηα μόηηον δεν να γίνεη κονονηικό review από το ηηριοδικό ηος.





# ENDORFUN

PC/Mac CD

ROM/Saturn/Playstation

Οι δημιουργοί του πρωτότυπου αυτού παιχνιδιού μιλάνε για μία ευχάριστη, ξεκούραστη και πολύ εθιστική εμπειρία. Τα γραφικά του θα υπνωτίσουν τους παίκτες όπως το ίδιο θα κάνει και το soundtrack ενώ ξεχωριστό ενδιαφέρον έχουν τα διάφορα μηνύματα που εμφανίζονται στην οθόνη. Το παιχνίδι αυτό είναι προϊόν επιστημονικής έρευνας η οποία υποστηρίζει ότι τέτοιου είδους παιχνίδια ευνοούν την έκκριση από τον εγκέφαλο μίας ουσίας που ονομάζεται εντορφίνη η οποία βοηθάει τον οργανισμό. Ελλატώνει τον πόνο και τον κάνει να αισθάνεται ευχάριστα. Οι παίκτες πρέπει να ελέγξουν ένα πολύχρωμο, παλλόμενο κύβο γύρω από ένα κιγκλίδωμα με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε το χρώμα που θα έχει στην κορύφη του ο κύβος να είναι το ίδιο με αυτό του τετραγώνου στο οποίο πρέπει να προσγειωθεί. Πετυχαινοντάς το θα αποκτήσετε την απαραίτητη για την συνέχεια ενέργεια. Φυσικά θα πρέπει να προσέξετε τα εμπόδια που ξαφνικά θα σας κλείνουν τον δρόμο. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι απλώς η επιτευχή του όμως είναι μία πολύ δύσκολη υπόθεση η οποία απαιτεί ταχύτητα και στρατηγική για να καταφέρετε να ολοκληρώσετε τα εκατοντάδες επίπεδα του. Στο πρόγραμμα έχουν τοποθετηθεί και κάποια ηχητικά σήματα (φωνές) οι οποίες λόγω της συχνότητας στην οποία έχουν μαγνητοφωνηθεί δεν γίνονται αντιληπτές από το αυτί αλλά υποσυνείδητα από τον εγκέφαλο! Ακούγεται ενδιαφέρον...

## PRIMAL RAGE PC CD ROM AMIGA



Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε όλες τις κονσόλες παλιές και νέες και αναμένεται φυσικά να είναι ένας από τους πιο πετυχημένους τίτλους της χρονιάς. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θα προσαρμόσουν σε κάθε έκδοση να μην ξεφύγουν από το πνεύμα της έκδοσης στα coin-op με τις απαραίτητες σε κάθε format αλληλαγές και βελτιώσεις λόγω φυσικά του διαφορετικού hardware. Πρόκειται για ένα beat-em-up όπου πρωταγωνιστές είναι επτά ηρωικοί τέρατα που μάχονται για την κυριαρχία. Είναι το πρώτο video game που χρησιμοποιεί την τεχνική του stop motion animation η οποία είναι μία τεχνική που χρησιμοποιείται εδώ και καιρό στο Χόλυγουντ σε ταινίες όπως ο Κινγκ Κονγκ και γενικά σε ταινίες που απαιτείται η χρήση ειδικών εφφέ. Το αποτέλεσμα είναι να έχουμε ρεαλιστική εικόνα των τεράτων με κίνηση και χαρακτηριστικά που θα εντυπωσιάσουν με την ζωντάνια τους. Βέβαια οι δημιουργοί δεν στοχεύουν απλά σε μία όμορφη εξωτερική εμφάνιση απλά σε μία όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική και δυναμική αναμέτρηση για αυτόν τον λόγο έφτιαξαν ένα καταπληκτικό engine. Ο κάθε χαρακτήρας έχει το δικό του στυλ, τις δικές του κινήσεις που φτάνουν στον εντυπωσιακό αριθμό των 70 και οι οποίες περιλαμβάνουν fatalities και οπείοια combo hits. Επίσης πολύ καλή δουλειά έχει γίνει στις αντιδράσεις των τεράτων ειδικά όταν κάποιο δέχεται ένα κτύπημα. Το γεγονός ότι το 1994 το PR ήταν το coin-op με τις περισσότερες πωλήσεις σε παγκόσμιο επίπεδο δίνει το δικαίωμα στην Time Warner να πιστεύει ότι και αυτή τη φορά το παιχνίδι θα σημειώσει ανάλογη επιτυχία.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε όλες τις κονσόλες παλιές και νέες και αναμένεται φυσικά να είναι ένας από τους πιο πετυχημένους τίτλους της χρονιάς. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θα προσαρμόσουν σε κάθε έκδοση να μην ξεφύγουν από το πνεύμα της έκδοσης στα coin-op με τις απαραίτητες σε κάθε format αλληλαγές και





Η α-  
πρό-  
σμενη επι-  
τυχία που σημείωσε το Super  
Karts το οποίο είχε μάλιστα δη-  
μιουργήσει μία εντελώς άγνω-  
στη ομάδα (Maniac Media UK)

ροprose υποστηρίζουν ότι εί-  
χαν πολύ καιρό να δημιουργή-  
σουν ένα τόσο διασκεδαστικό  
αλλά και έντονης δράσης  
παιχνίδι το οποίο θα αρέσει και  
στους φίλους των coin-op αλλά  
και σε αυτούς των εξομοιωτών  
γιατί συνδυάζει τα ποιοτικά τε-  
χνικά χαρακτηριστικά με την  
δράση ενώ περιέχει ακόμη και  
στοιχεία στρατηγικής. Το  
στρατηγικό μέρος έχει να κά-  
νει με τις ρυθμίσεις και τις επι-  
λογές που θα κάνετε κατά την  
διάρκεια της προετοιμασίας  
και του εξοπλισμού του οχήμα-  
τος. Μπορείτε να παρακο-

λουθήσετε το παιχνίδι από ό-  
λες τις οπτικές γωνίες με το  
virtual mode display, να απο-  
λαύσετε τα υψηλής ανάλυσης  
γραφικά με τις texture mapped  
διαδρομές όπως επίσης τα κα-  
λοσχεδιασμένα αυτοκίνητα και  
τις προσεγμένες περιοχές.  
Υπάρχει νοικιλιό τόσο στο εί-  
δος των αγώνων όσο και στα  
backdrops. Αν προσθέσουμε  
και τον εξαιρετικό ήχο τότε ί-  
σως μιλάμε για ένα από τους  
κορυφαίους φετινούς τίτλους  
αφού συνδυάζει άψογα την  
διασκέδαση με την αυθεντική  
εμπειρία της αγωνιστικής δρά-  
σης. Το γεγονός ότι όλες οι  
χρήσιμες πληροφορίες εμφανί-  
ζονται στην οθόνη απλά επι-  
βεβαιώνει τον χαρακτηρισμό  
του πλέον ολοκληρωμένου  
προγράμματος που έχουμε δει  
μέχρι τώρα στο είδος του.

# VIRTUAL KARTS

PC/ CD ROM



οδήγησε, όπως ήταν φυσικό,  
στην δημιουργία και νέων τίτ-  
λων σχετικών με το θέμα. Ετσι  
λοιπόν οι άνθρωποι της Micro-  
proseSpectrum Holobyte πή-  
ραν την αρχική ιδέα των αγώ-  
νων με κάρτς και την βελτίω-  
σαν ποιοτικά σε σχέση με το  
SK. Τα γραφικά του θα μπορού-  
σαν να χαρακτηριστούν σχεδόν  
τέλεια αφού η αίσθηση που δί-  
νουν στον παίκτη είναι εξαιρε-  
τική και πάνω από όλα ρεαλι-  
στική. Οι άνθρωποι της Mic-





Η QQP είναι γνωστή για τα πολύ κα-  
λά παιχνίδια στρατηγικής που δημι-  
ουργεί. Έτσι και το BIT θα συνεχίσει  
την παράδοση προσφέροντας  
στους παίκτες τα ίδια περίπου χα-  
ρακτηριστικά που βρίσκουμε και  
στους άλλους τίτλους της εταιρίας.  
Πρόκειται για ένα παιχνίδι στο ο-  
ποίο ο παίκτης πρέπει να κάνει τις  
πολεμικές του κινήσεις και να δημι-  
ουργήσει τις τακτικές του σε μία  
πολεμική αναδρομή που ξεκινά από  
τα προϊστορικά χρόνια και φτάνει  
μέχρι τους πολέμους του Ναπολέον-  
τα και τους διάφορους εμφυλί-  
ους. Πολύ σημαντικό είναι ότι το  
engine του σας επιτρέπει να δημι-  
ουργήσετε, αν το επιθυμείται, το  
δικό σας πολεμικό σενάριο. Το  
πρόγραμμα δίνει πλήρη ελευθερία  
κινήσεων και επιλογών στο παίκτη.  
Μπορεί το παιχνίδι και η οπτική  
του γωνία από την οποία το παρα-  
κολουθείτε να μην είναι και η κα-  
λύτερη δυνατή αυτό όμως που α-  
ποτελεί και το πιο σημαντικό στοι-  
χείο είναι το γεγονός ότι όλες οι  
κινήσεις εκτελούνται και λειτουρ-  
γούν όπως θα γινόταν και στην  
πραγματικότητα. Χρειάστηκαν δύο  
χρόνια για να μπορέσουν να κά-  
νουν το πρόγραμμα να ελέγχει  
γρήγορα όλα τα δεδομένα και να  
αντιδρά άμεσα, ομαλά και λει-  
τουργικά. Όταν βρεθείτε με τον α-  
ντίπαλο στρατό σε θέσεις μάχης ο  
χάρτης τακτικής θα μεγενθυθεί  
για να μπορέσει ο παίκτης να κάνει  
τις επιλογές και τις κινήσεις του.  
Μπορούν να παίξουν μέχρι και  
τέσσερις παίκτες ενώ ο βαθμός  
δυσκολίας είναι επιθεγόμενος και  
έτσι μπορούν να παίξουν αρχάριοι  
αλλά και εξαιρετικά έμπειροι παί-  
κτες. Το μπροστινής κίνησης  
point/click interface με τα αμέ-  
τρητα menus διευκολύνει την  
ζωή του παίκτη και τον βοηθάει να  
εξικονιωθεί πολύ εύκολα με το παι-  
χνίδι

# BATTLES IN TIME PC CD ROM





# Η OCEAN

## ΑΝΤΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ...

Η γνωστή εταιρία ετοιμάζεται να ρίξει στην αγορά μία σειρά από νέους τίτλους. Υποστηρίζει ότι τα νέα της παιχνίδια ακολουθούν τα βήματα της προόδου και της τεχνολογικής ανάπτυξης. Από τις πρώτες πληροφορίες που και εμείς έχουμε αυτό δεν απέχει και πολύ από την πραγματικότητα. Τα παιχνίδια που θα σας παρουσιάσουμε χαρακτηρίζονται κυρίως από τις βελτιώσεις στα τεχνικά χαρακτηριστικά. Πολύ σημαντική δουλειά έχει κάνει η εταιρία στους τομείς των γραφικών και του engine παρουσιάζοντας εντυπωσιακά δείγματα μέσα από τα παιχνίδια της που τι πρόκειται να δούμε στο (όχι και πολύ μακρινό) μέλλον. Ελπίζουμε ότι στο πνεύμα της Ocean θα κινηθούν και οι υπόλοιπες εταιρίες καλυτερεύοντας συνεχώς την ποιότητα των παιχνιδιών τους αλλά και συμβάλλοντας παράλληλα στην ανάπτυξη και βελτίωση της ίδιας της τεχνολογίας.

## SEA LEGENDS



**PC**  
Το παιχνίδι δημιουργήθηκε από μία ομάδα Ρώσων και είναι κάτι ανάμεσα στο Pirates με εξαιρετικές οκνές δράσης, και ειδικά μάχης με σπαθιά, και στο High Seas Trader που ήταν καθαρά παιχνίδι στρατηγικής.

Όπως αντιλήφθήκατε πρόκειται για ένα παιχνίδι τοποθετημένο κάπου στον 17ο αιώνα. Θα ξεκινήσετε ως ένας άγνωστος και ασίμαντος καπετάνιος και μέσα από τις περιπέτειες και τις μάχες θα προσπαθήσετε να αποκτήσετε δύναμη και φήμη. Μπορείτε να ταξιδέψετε σε διαφορετικά μέρη, να ανακαλύψετε νέες περιοχές, να αγοράσετε από κάθε περιοχή τα κατά τόπους εμπορεύματα και να τα μετα-

πουλήσετε σε υψηλότερη φυσικά τιμή. Το όλο περιβάλλον είναι πολύ όμορφο και ελκυστικό ενώ τα πολλή interactivities μαζί με τους χαρακτήρες, τις multiple choice ερωτήσεις και τις αμέτρητες οθόνες δημιουργούν ένα πολύ αξιόλογο σύνολο. Τα πάντα κινούνται γύρω από τα του εμπορίου αλλή και την παρουσία των πολλών πειρατών που ταξιδεύουν στις ίδιες θάλασσες που βρίσκεστε και εσείς. Οι οθόνες στρατηγικής θα σας δώσουν ένα μεγάλο αριθμό πολύτιμων πληροφοριών σχετικά με τις τιμές των προϊόντων, τις περιοχές που βρίσκεστε, τον πληθυσμό τους αλλή και τις πηγές οας. Θα πρέπει να προσέχετε να διατηρείται το πθικό του πληρώματος οας πάντα σε υψηλή επίπεδα και για αυτό φυσικά θα φροντίσετε να τους ανταμείβετε ανάλογα. Αυτή η παράμετρος κάνει το παιχνίδι εξαιρετικά ενδιαφέρον αφού δεν έχετε να αντιμετωπίσετε τους άλλους πειρατές αλλή θα πρέπει να σκέφτεστε και να δράτε επιχειρηματικά ενώ παράλληλα να κρατάτε το τιμόνι του καπετάνιου σταθερά από όλες τις απόψεις... Μπορεί το παιχνίδι ως ιδέα να μην έχει να προσφέρει κάτι το καινούργιο είναι όμως καθοσχεδιασμένο ενώ δείχνει και παίζεται πολύ ευχάριστα.





# WORMS



## PC

Στη προκειμένη περίπτωση η Ocean έφτιαξε ένα παιχνίδι που κινείται κάπου μεταξύ Lemmings και Cannon Fodder με περισσότερα χαρακτηριστικά από το δεύτερο. Πρόκειται για ένα συνδυασμό στρατηγικής και δράσης, ιδιαίτερα βίαιης μερικές φορές. Στον κόσμο των σκουληκιών ένα πράγμα συμβαίνει, σκοτώνεις ή σε σκοτώνουν.. Μπορούν να παίξουν μέχρι και 4 ομάδες με τέσσερα σκουληκίδια η κάθε μία τα οποία μπορούν να έχουν όλα το δικό τους όνομα είναι όμως προτιμότερο να δώσει η κάθε ομάδα ένα για όλα. Βέβαια εάν προτιμάτε μπορείτε να έχετε οκτώ παίκτες με δύο σκουληκίδια ο καθένας αλλά έτσι τα πράγματα μπλέκονται πολύ. Φυσικά η κάθε ομάδα κινείται εναντίον της άλλης. Όλα γίνονται με την σειρά αφού η κάθε ομάδα κάνει την κινήσή της και μετά ακολουθεί αυτή των υπολοίπων. Όπως είπαμε στόχος σας είναι να παραμείνετε ζωντανοί και φυσικά όποιος καταφέρει στο τέλος να έχει έστω και ένα σκουληκίδι ζωντανό είναι ο νικητής. Ο εξοπλισμός είναι άκρως εντυπωσιακός και περιλαμβάνει μπαζούκας, πυραύλους, δυνάμεις, χειροβομβίδες, και πολλά άλλα. Υπάρχει ακόμη και ειδική "σκουληκιομάδα" βοηθείας αν τα πράγματα αρχίζουν και σκουραίνουν... Επιλέγετε κάποιο από τα σκουληκίδια της ομάδας σας και προσπαθείτε με οποιοδήποτε τρόπο να εξοντώσετε τον κοντινότερο σας αντίπαλο. Κάθε σκουληκίδι έχει 100 πόντους στην διαθεσή του έτσι αν προσπαθήσετε να χτυπήσετε κάποιο αντίπαλο και δεν τα καταφέρετε τότε αυτόματα χάνετε πόντους για αυτό προσπαθήστε κάθε φορά να χρησιμοποιείτε τα πιο οίγουρα όπλα και ένα από αυτά είναι βέβαια το μπαζούκας. Ισως να ακούγεται εύκολο αν όμως λάβετε υπόψη το ναρκοθετημένο περιβάλλον στο οποίο μάχεστε αλλά και την μείωση της ενέργειας του σκουληκιού, από τις διάφορες μάχες, τότε θα δείτε ότι τα πράγ-

ματα δεν είναι όπως τα νομίζατε. Μπορείτε να κρύψετε το σκουληκίδι ανοίγωντας τρύπες στις οποίες να προθέσετε και κάποιο τεχνητό ύψωμα για καλύτερη προστασία. Σε αυτή την περίπτωση όμως δεν θα είναι και τόσο εύκολο να ξεμυτίσετε από εκεί ενώ για να βγείτε θα πρέπει να πυροβολήσετε. Το set up ομοιάζει αρκετά με αυτό του CF. Χρησιμοποιείτε δύο κέρσορες για σημαδέψετε και άλλους δύο για να τοποθετήσετε ουσιαστικά το σκουληκίδι. Είναι μινι εύκολο αλλά χρειάζεται εξυπνάδα και πανούργο παιχνίδι. Τα backdrops όπως και στο CF αλλάζουν και έτσι θα πρέπει να προσέχετε κάθε φορά το που ακριβώς βρίσκεστε για να υπολογίζετε τι κινήσεις θα κάνετε. Τα επίπεδα ποικίλουν αφού θα βρεθείτε σε δάση, σε πάγου ακόμη και σε φανταστικούς κόσμους. Τρόμος, βία, στρατηγική, αξιαγάπητοι χαρακτήρες, ενδιαφέρον gameplay και σκουληκίδια που μπορούν ακόμη και να μιλήσουν! Τι άλλο περιμένετε να ακούσετε;







PC

Του Derek dela Fuente

Πρόκειται για το ποθισιζητημένο και ποθ-  
ηά υποσχόμενο παιχνίδι της εταιρίας. Ηδη  
ποθής ανεξάρτητες εταιρίες προσπαθούν  
να δημιουργήσουν ανάλογα προγράμματα  
χαμηλότερου κόστους με βόση όμως τον  
εκπληκτικό εξομειωτή που δημιούργησε η  
Ocean. Οθια ξεκίνησαν όταν ζητήθηκε από  
την εταιρία να παρουσιάσει ένα εξομειωτή  
σε ένα σόου με αεροκόφη. Η εντύπωση  
που προκάλεσε ήταν τέτοια που κόηιο υ-  
ψηλά ιστάμενο στέλlecος του NATO ζήτησε  
από την εταιρία να του κάνει μία πιο ανα-

λυτική πα-  
ρουσίαση του  
ΕF. Αυτό ή-  
ταν... Από ε-  
κεί και πέρα  
το παιχνίδι  
άρχισε να  
σχεδιάζεται  
και να δημι-  
ουργείται κάτω από νέες προοπτικές και α-  
ποιτήσεις. Οι γνωριμίες που έκαναν οι υ-  
πεύθυνοι της εταιρίας τους βοήθησαν τόσο  
ώστε να έχουν υλικό και πληροφορίες που  
κανένας άλλος εκτός NATO και Στρατού δεν  
θα μπορούσε να έχει πρόσβαση. Τα δεδο-  
μένα αυτά ώθησαν την εταιρία στο να δια-  
θέσει χρόνο και χρήμα έτσι ώστε να είναι α-

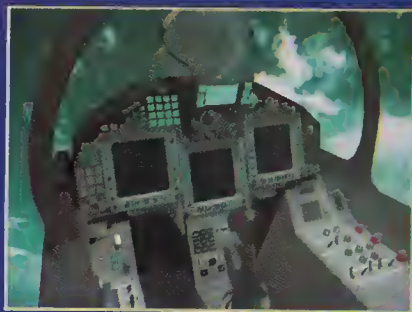


πολύτως βέβαιο ότι το τελικό αποτέλεσμα  
θα είναι πολύ ανώτερο από όθια όσα έχου-  
με δει μέχρι σήμερα. Δεν θέλουν να έχει το  
παραμικρό λήθος, δεν θέλουν να λείψει  
ούτε και η παραμικρή λεπτομέρεια και μία  
απλή βόητα στα γραφεία και στα εργαστή-  
ρια της εταιρίας παρακολουθώντας τον  
ρυθμό της εργασίας αηθά και την αξία των  
μηχανημάτων που χρησιμοποιούν στην  
προσπάθεια κατασκευής θα σας πείσει. Φα-  
νταστείτε ότι το ίδιο το NATO θα χρησιμο-  
ποιήσει το πρόγραμμα (με ίως κάπως δια-  
φορετικό τρόπο) για δικούς του σκοπούς.  
Οπως είπαμε το τελικό αποτέλεσμα είναι ά-  
κρως εντυπωσιακό. Δεν έχετε ένα απλή ε-  
ξομειωτή αηθά ένα ποθιμικό πρόγραμμα  
όπου θα νιώσετε πηότος σε αηθινό οκό-  
φος σε πραγματικές συνθήκες ποθέμου!  
Εδώ δεν έχουμε να κάνουμε με την ύπαρξη  
αποστολών γιστί οι λεπτομέρειες, οι διαφο-  
ρετικοί τομείς και περιοχές του παρουσιάζ-  
ζουν τόσο ρεαλιστικά την εικόνα του ποθέ-  
μου που ποθής φορές θα καθήσετε όσο  
πιο αναπαυτικά μπορείτε στην καρέκλα σας  
και απηά θα παρακολουθείτε τα δρώμενα  
σαν να παρακολουθείτε κανονική ποθιμική  
επιχείρηση! Αυτή τη στιγμή δύο πηότοι ερ-  
γάζονται πάνω στο πρόγραμμα σε καθημε-  
ρινή βόση για να σιγουρέψουν την έηηειψη  
οποιοδήποτε λήθους. Βέβαιο οι στρωτιωτι-  
κές αρχές ζήτησαν από την Ocean να μην  
"προδώσει" μέσω του προγράμματος τις α-  
πόρρητες πληροφορίες που έχει στην δια-  
θεσή της χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το παι-  
χνίδι θα χάσει κάτι από την λήμψη και το  
ενδιαφέρον του. Το σενάριο μιλάει για Ρω-  
σική εισβολή στην Σουηδία και την Νορβη-  
γία με σκοπό την απόκτηση εδαφών που θα  
της επιτρέψουν να ισχυροποιήσει την θέση  
της στην Βόρεια Ευρώπη. Φυσικό οι υήοηοι-  
νες δυνάμεις δεν θα μείνουν με σταυρωμέ-



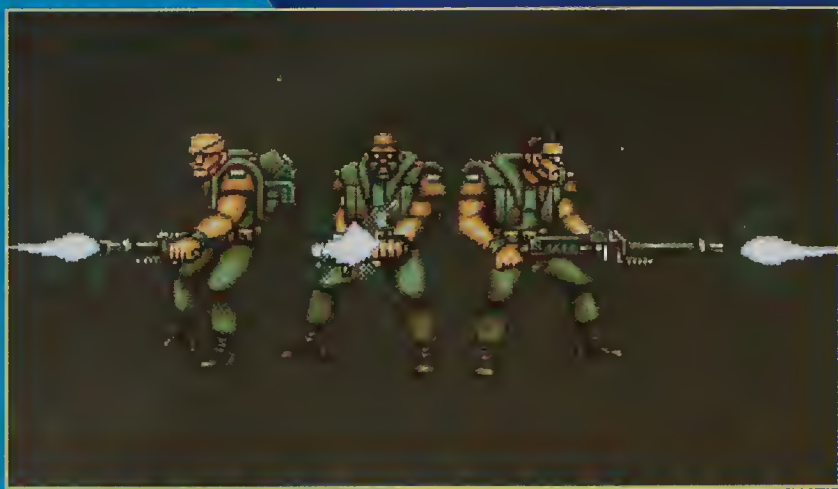
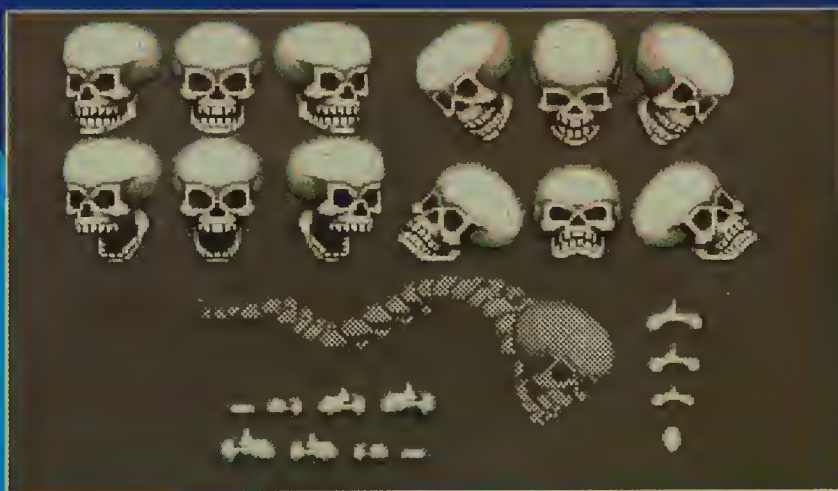
να τα χέρια και έτσι θα αρχίσει ένα πόλεμος φθοράς. Η μοίρα στην οποία ανήκετε θα κληθεί για να ολοκληρώσει κάποιες αποστολές τόσο σε εναέριους όσο και σε επίγειους στόχους. Ένα στοιχείο που ίσως δεν θα σας ικανοποιήσει και πολύ είναι ότι ο υπολογιστής ελέγχει και μελετάει την κάθε φορά την κατάσταση και έτσι τόσο η θέση όσο και η συμπεριφορά των άλλων σκαφών δεν θα είναι ποτέ η ίδια. Μπορείτε να επιλέξετε αν θα εμπλακείτε κατευθείαν στην μάχη, αν θα ακολουθήσετε μία συγκεκριμένη οριζόντια αποστολή ή αν θα χρησιμοποιήσετε το

προηγμένο πρόγραμμα του υπολογιστή που θα σας προκαλέσει σε μία ολοκληρωμένη πολεμική επιχείρηση. Εντυπωσιακή είναι και η ποικιλία των σκαφών που θα σας αναγκάσουν να ψάξετε αρκετά μέχρι να οργουρευτείτε ότι κυλούν ομαλά. Από τις αλλαγές της βαρύτητας αναλόγα με το ύψος που πετάτε μέχρι και την οπτική που θα έχετε σε κάθε περίπτωση το πρόγραμμα αυτό επιβιβάζει τον χαρακτηρισμό του πιο ολοκληρωμένου εξομοιωτή που δημιουργήθηκε μέχρι σήμερα. Πολλοί διαβάζοντας όλα αυτά θα πιστέψουν ότι χρειάζονται ει-



δικές ικανότητες για να μπορέσει κάποιος να παίξει. Το ότι είναι δύσκολο να ελέγξεις με ακρίβεια το σκάφος δεν χρειάζεται καμία αμφισβήτηση. Όμως το πρόγραμμα δίνει οδηγίες, πληροφορίες για τα πάντα ενώ ακόμη δίνει την δυνατότητα στον καθένα να τροποποιήσει όποια παράμετρο θέλει με σκοπό να μπορέσει να ελέγξει το σκάφος καλύτερα και με τον δικό του τρόπο. Οποιοσδήποτε έχει πραγματική διάθεση να παίξει δεν πρόκειται να απογοητευθεί αφού να προσπαθήσει. Αυτή είναι άλλωστε και η μαγεία... Μέσα στο κοκπιν θα έχετε πλήρη ενημέρωση και θα σας εμφανίζονται ακόμη και πληροφορίες σχετικές με κινήσεις τακτικής. Το βάθος του παιχνιδιού είναι και αυτό εντυπωσιακό. Η ολοκλήρωση δύο αποστολών μπορεί να σας πάρει ολόκληρη την μέρα ενώ η απόληψη οποιουδήποτε στοιχείου που θα σταμάταγε την δράση και την εξέλιξη του παιχνιδιού όπως και κάθε στοιχείου που θα έκανε τον παίκτη να χάσει έστω και για λίγο το ενδιαφέρον του κάνει ακόμη πιο συναρπαστικό το όλο σύνολο. Δεν χρειάζεται να υπενθυμίσουμε ότι μιλάμε για αμέτρητες αποστολές... Το τριακοσίων σελίδων manual είναι αναλυτικό αλλά όπως καταλαβαίνεται θα χρειαστεί πολύ προσεκτικό αλλά και συχνό διάβασμα για να μπορέσετε με σχετική ευκολία να μπειτε στα νήματα. Η ταχύτητα του παιχνιδιού εξαρτάται φυσικά από την κάρτα γραφικών που διαθέτει ο καθένας. Τελειώνοντας θα μεταφέρω τις εντυπώσεις του Steven Spielberg που δήλωσε πως το EF 2000 είναι ο καλύτερος εξομοιωτής που έχει δει μέχρι τώρα. Για να το πει ο Spielberg κάτι θα ξέρει...



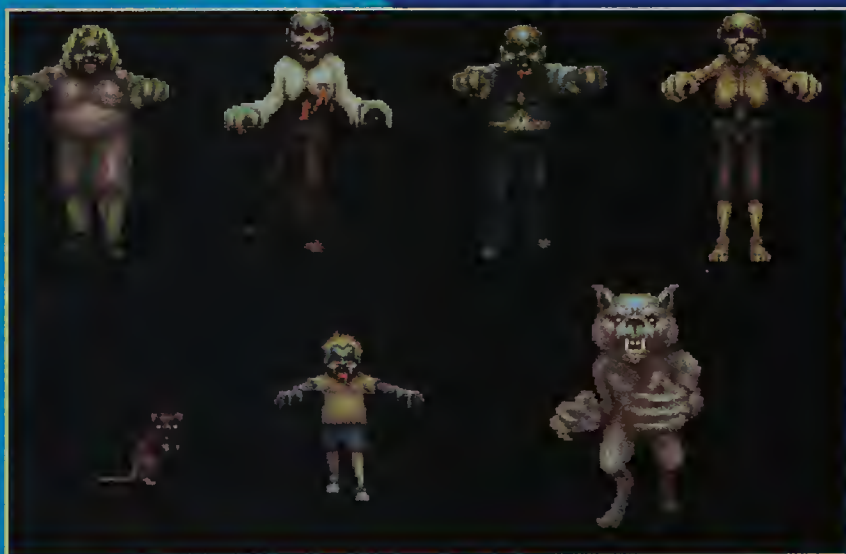


# DAWN OF DARKNESS

## PC CD ROM

Είναι η "Ocean" έκδοση του DOOM την οποία η εταιρία διοφημίζει σαν μία έκδοση με βελτιωμένο (σε σχέση με το DOOM) σχεδόν το πόντο. Ένα πραγματικά ξεχωριστό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι μπορείτε να στρέψετε το κεφάλι του ήρωα προς κάθε κατεύθυνση και έτσι μπορείτε ακόμη και όταν τρέχετε να κοιτάτε οπουδήποτε εντοπίζοντας στόχους ή οποφεύγοντας πιθανούς κινδύνους. Το περιβάλλον του είναι εντελώς ατμοσφαιρικό και θυμίζει ταινίες με ζόμπι. Αλλά μία βελτίωση είναι τα ειδικά εφέ φωτισμού που

για πρώτη φορά εμφανίζονται σε παιχνίδι. Μαζί με την δουλειά που έγινε στις οικίες η εταιρία πιστεύει ότι το τριδιάστατο engine του παιχνιδιού είναι το καλύτερο που έχει μέχρι τώρα παρουσιαστεί. Τα γραφικά πρώτα σχεδιάστηκαν στο χέρι ενώ οι ίδιοι υποστηρίζουν ότι οι textured επιφάνειες δημιουργούν μία διαφορετική ατμόσφαιρα. Το σενάριο είναι εύκολο προβλέψιμο. Αυτοί που κάποτε ήταν άνθρωποι αλλά τώρα μοχθηρά πηλίσματα έχουν κυριεύσει τον κόσμο και εσείς είστε ένας από τους επιζώντες που προσπαθείτε όχι μόνο να επιβιώσετε αλλά και να απονοφέρετε την πρεμία. Η ομάδα που ελέγχετε αποτελείται από πολύ ικανά και έξυπνα άτομα. Είστε τελικό μάχη κόνι στον συνδυαστικό κρίκος με όλους αυτούς παρά αρχηγός τους. Εδώ δεν έχετε να ολοκληρώσετε απλά μία διαδρομή από την μία περιοχή ως το τέρμα της ψάχνοντας απλά για κάποια κλειδιά ή ιατρικά εφόδια. Φυσικά οι αναμετρήσεις και μάχες είναι το κύριο συστατικό του παιχνιδιού όμως πριν από κάθε οποστολή θα ενημερώνεσθε για τι ακριβώς πρέπει να κάνετε. Διοφορετικές περιοχές δρόσης, ενδιαφέρουσες πλοκή όλο βασισμένο σε ένα πολυγωνικό format με βολικό βέβαια στοιχείο τον τρόπο και την βία. Οι δημιουργοί πιστεύουν ότι οι τεχνολογικές βελτιώσεις, η ποικιλία αλλά και η ποσότητα των αντιπάλων θα κεντρίσουν το ενδιαφέρον των παικτών.





Ιστο παιχνίδι θα πάρετε τον ρόλο ενός πιλότου κάπου στις αρχές του επόμενου αιώνα. Βρισκόμαστε σε μία εποχή όπου ένας ακόμη παγκόσμιος πόλεμος βρίσκεται προ των πυλών με τρία επιπλέον μέρη. Οι τρεις αυτές παγκόσμιες δυνάμεις έχουν η κάθε μία τη δική της τεχνολογική ανάπτυξη που μπορεί να διαφέρει μεταξύ της η μία από την άλλη είναι όμως όλες εξελιγμένες. Στο παιχνίδι θα μπορείτε να πολεμήσετε στο πλευρό και των τριών με διαφορετικό φυσικό κάθε φορά αποτέλεσμα. Κάθε επιχείρηση περιέχει ένα αριθμό από ξεχωριστές κάθε φορά αποστολές στις οποίες θα δείτε οπείδια οκνηές στο στυλ του Wing Commander. Στο παιχνίδι θα βρείτε μία μεγάλη ποικιλία από αποστολές οι οποίες δεν αποτελούν όλες μέρη κάποιας συγκεκριμένης επιχείρησης. Υπάρχουν κάποιες οι οποίες ονομάζονται "αποστολές χαρακτήρα" και αν δεν τις ολοκληρώσετε με επιτυχία όταν τις συναντήσετε τότε θα αναγκαστείτε να τις επαναλάβετε ως μέρος αυτή τη φορά κάποιας επιχείρησης και δυστυχώς για εσάς σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας από αυτόν που υπάρχει στην "αποστολή χαρακτήρα". Αίτιο ένα σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι μπορείτε να πετάξετε

ρές να είστε απλός θεατής μίας μάχης. Φυσικά οι "θαυματουργές" κάμερες θα σας επιτρέψουν να βλέπετε διάφορα πράγματα (όπως την καταστροφή ενός τανκ) χωρίς να χρειάζεται να βρίσκεστε κάπου εκεί κοντά. Φυσικά εσείς την περισσότερη ώρα του παιχνιδιού βρίσκεστε μέσα στο κοκπιτ στο οποίο όπως ήδη εξηγήσαμε θα βρείτε σχεδόν τα πάντα! Οι δυνατότητες που σας παρέχει είναι ΤΕΡΑΣΤΙΕΣ. Φανταστείτε ότι μπορείτε ακόμη και αν έχετε χτυπηθεί να συνεχίσετε την πορεία σας ενώ για την κίνηση και τις μανούβρες τα είπαμε πριν. Οι αποστολές όπως εξηγήσαμε είναι ποικίλες και με εντελώς διαφορετικά θέματα κάθε φορά. Για παράδειγμα μπορεί να χάσετε την επαφή με κάποιο διαστημικό σταθμό και να χρειαστεί να πάτε να δείτε τι συμβαίνει. Ισως όμως πρώτα πρέπει να επιτεθείτε κάπου (για αυτό θα πρέπει να είστε σε συνεχή επαγρύπνηση) ενώ φτάνοντας στον σταθμό θα πρέπει να βρείτε τι φτάνει και να το διορθώσετε. Φυσικά μπορεί την στιγμή που προσπαθείτε να βρείτε τι φταίει στον σταθμό να σας επιτεθούν από παντού και βέβαια όλα αυτά συμβαίνουν μέσα στο 3D rendered κόσμο του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι interactive και παρά το ότι θα ενημερώνεσθε κάθε φορά για την αποστολή που θα έχετε θα πρέπει και εσείς από μόνοι σας να ανακαλύψετε στοιχεία και πληροφορίες καθώς προχωράτε. Κάθε αποστολή μπορεί να σας πάρει από πέντε λεπτά μέχρι μία ώρα για να την ολοκληρώσετε και υπάρχουν 150 αποστολές περίπου στο παιχνίδι... δεν μπορούμε τώρα να κάνουμε μία πιο αναλυτική αναφορά στις λεπτομέρειες του παιχνιδιού γιατί θα χρειάζομασταν τουλάχιστον πέντε οεήδες! Αιτιώστε μία απλή παρουσίαση κάνουμε τώρα...

# IRON ANGEL

## PC CD ROM

σε όλα τα μήκη και τα πλάτη του πλανήτη και όχι μόνο... Μπορείτε να ταξιδέψετε μέχρι την Σελήνη και τους διαστημικούς της σταθμούς! Η δράση εξελίσσεται σε ένα επιβλητικό τριδιάστατο περιβάλλον ενώ εντύπωση κάνει η προσοχή που έχει δοθεί σε κάθε λεπτομέρεια από τα γραφικά και την ταχύτητα του σκάφους μέχρι και στη συμπεριφορά όλων των αντικειμένων που απαρτίζουν το παιχνίδι. Η ομάδα προγραμματισμού σχεδίασε νέα engines για να δημιουργήσει το περιβάλλον του παιχνιδιού και πιστεύουν ότι πρόκειται για κάτι που ξεπερνά τα όρια ενός απλού εξομοιωτή. Ακόμη και οι πιο μικρές λεπτομέρειες όπως η θέα του ουρανού εμφανίζονται με πολύ ρεαλισμό. Το πλάνο εντυπωσιακό είναι η κίνηση αληθιά και ο εξοπλισμός του σκάφους που θα σας επιτρέψει να πετάξετε σε ύψος 18000 ποδών και ακόμη, να πλησιάσετε σε κάποιο σπύ παρακολουθώντας τους κατοίκους του να βλέπουν τηλεόραση! ή τέλος να περάσετε κάτω από μία γέφυρα που βρίσκεται κατά μήκος ενός δρόμου. Επίσης θα μπορείτε να προσγειωθείτε κάπου να καμουφλαριστείτε και με την βοήθεια μίας ειδικής κάμερας να παρακολουθήσετε το τι ακριβώς συμβαίνει γύρω σας. Το γεγονός ότι πρόκειται για ένα interactive παιχνίδι θα σας επιτρέψει αρκετές φο-





# INTERVIEW

Του Derek dela Fuente

**Μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών είναι η Interplay. Σε αυτό μας το αφιέρωμα θα διαβάσετε μία αποκαλυπτική συνέντευξη με τον πρόεδρο της ευρωπαϊκής εταιρίας και πληροφορίες για τα νέα εντυπωσιακά παιχνιδιά που ετοίμασε και άρχισε να διανείμει στην παγκόσμια αγορά.**

ΕΧΕΤΕ ΓΡΑΦΕΙΑ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΗΝ ACCLAIM ΣΑΝ ΒΑΣΙΚΟ ΣΑΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗ (ΧΟΝΔΡΕΜΠΟΡΟ) ΣΤΗΝ ΓΕΡΜΑΝΙΑ. ΠΟΣΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΝΕΙΜΕΤΕ ΣΩΣΤΑ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ; ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΑΠΟ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΣΑΣ ΣΤΗΝ ΜΕΓΑΛΗ ΒΡΕΤΤΑΝΙΑ;

Ναι, από εκεί χειριζόμαστε σχεδόν όλα τα θέματα που αφορούν την εταιρία. Όσον αφορά το θέμα της κατανομής πρέπει να σας πω ότι είναι βασικά θέματα γνώσης των χαρακτηριστικών γνωρισμάτων αληθιά και λειτουργίας της κάθε αγοράς. Εγώ νομίζω ότι έχω μπει στο πνεύμα των περισσότερων και έτσι προσπαθώ να δώσω λύσεις όπου χρειάζονται τόσο σε θέματα που αφορούν το hardware όσο και θέματα που αφορούν την εμπορική διακίνηση. Φυσικά ψάχνουμε συνεχώς για ειδικευμένους στον χώρο και η Acclaim ηληρεί όλες τις προδιαγραφές ενώ γνωρίζει άριστα και όλα τα θέματα σχετικά με τα PC. Εμείς έχουμε ήδη αποκτήσει δύναμη στον χώρο των PC, ανα-

λογιστείτε ότι ελέγχουμε το 10% στον χώρο του CD ROM στην Γερμανία και θα το καταλάβετε. Αυτή την στιγμή έχουμε ρι-οκάρει κάνοντας άνοιγμα σε περιοχές της Ευρώπης που στο

παρελθόν δεν μας απασχολούσαν καθόλου. Αυτό σημαίνει περισσότερες συνεργασίες, περισσότερες έρευνες και φυσικά περισσότερα έξοδα. Ελπίζουμε βέβαια να ανταμειφθούν

αυτές μας οι κινήσεις αληθιά ακόμη είμαστε στην αρχή. Είναι πάντως απαραίτητη η ρουπόθεση να ξέρεις τι ζητάς και τι στέλνεις σε κάθε περιοχή γιατί διαφορετικά θα αποτύχεις.

**ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΜΙΑ ΚΑΘΑΡΑ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΟΜΑΔΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ ΚΟΙΝΟ;**

Αυτό που οκεφτόμαστε αυτή την στιγμή είναι η επέκταση του εργατικού δυναμικού παραγωγής προϊόντων και η στενή συνεργασία με τον Αμερικάνικο το-

## PETER BILLOTA

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΠΡΟΕΔΡΟ ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟΥ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ INTERPLAY





μέα. Στόχος είναι να έχουμε τους δικούς μας ανθρώπους που να ελέγχουν και να βρίσκονται σε κάθε περιοχή όπου η εταιρία έχει συμφέροντα. Στα σχέδια περιλαμβάνονται και δημιουργίες νέων προϊόντων για την Ευρώπη χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν θα μπορούσαν να μεταφερθούν και αλλού. Ο επόμενος στόχος μας είναι η δημιουργία δικών μας σμάδων παραγωγής (in-house) και για αυτό τον λόγο ψάχνουμε ήδη για νέα ταλέντα.

#### **ΒΛΕΠΕΤΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ;**

Είναι δύσκολη αυτή η ερώτηση. Πρέπει να κοιτάξουμε ένα προς ένα τα προϊόντα ξεχωριστά για να μπορούμε να διαμορφώσουμε γνώμη. Μερικές φορές οι αποστάσεις είναι πολύ κοντά και κάποιες άλλες δεν μπορούν να είναι μακρύτερα... Είναι βασικά θέμα του πόσο αποφασιστικές είναι οι εταιρίες, τι έρευνες αγοράς πραγματοποιούν και το πόσο καλά οργανωμένα είναι τα τμήματα marketing που διαθέτουν.

#### **ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΓΙΑ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΟΥΝ; ΕΑΝ ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΜΙΑ ΠΟΙΑ ΘΑ ΗΤΑΝ ΑΥΤΗ;**

Παρακολουθώντας την ευρωπαϊκή πραγματικότητα και συνομιλώντας με με τους εμπόρους και τους ειδικούς του hardware φαίνεται ότι η Sony έχει προς το παρόν το προβάδισμα. Για τις εταιρίες όπως η δική μας θα είναι καλό να επιτύχουν αρκετές από τις νέες κονσόλες γιατί η όλη διαδικασία θα βοηθήσει στην συνολική οικονομική πολιτική μας. Αυτή την στιγμή δεν μπορώ να σας πω ποιά θα αγοράζα γιατί ακόμη ειλικρινά δεν έχω αποφασίσει.

#### **ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΗΝ MCA. ΓΙΑΤΙ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΗΚΕ ΚΑΙ ΠΟΣΟ ΕΞΑΡΤΗΜΕΝΗ ΕΙΝΑΙ Η ΕΤΑΙΡΙΑ ΑΠΟ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ;**

Η MCA έχει περιορισμένα συμφέροντα. Θα έλεγα ότι έχει στενή συνεργασία ως εταιρία γενικότερα. Ο Brian Fargo που είναι υπεύθυνος για αυτά τα θέματα κατάφερε με την πάροδο των ετών να δημιουργήσει προσωπικές επαφές και σχέσεις με τους επικεφαλής της εταιρίας και έτσι η έναρξη της συνεργασίας αλλή και του ενδιαφέροντος της MCA για μας ήταν απλώς θέμα

χρόνου. Είμαστε πολύ ευχαριστημένοι από αυτή την συνεργασία. Μας προσδίδει κύρος και αξιοπιστία στην αγορά εκτός του ότι μας ανοίγονται όλες οι πόρτες με τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης τα οποία ελέγχει με τον ένα ή τον άλλο τρόπο η MCA. Εχουμε επίσης την δυνατότητα να παρακολουθήσουμε τον τρόπο παραγωγής ηχητικών και οπτικών εφέ που πραγματοποιούνται στα στούντιο της ενώ επίσης μπορούμε να συνεργαστούμε και με τα στελέχη αλλή και τα ταλέντα άλλων εταιριών που συνεργάζονται μαζί της όπως, για παράδειγμα, η Shiny Software Team. Το πιο σημαντικό είναι φυσικά ότι θα αποκτούμε αυτόματα τα δικαιώματα παιχνιδιών που θα δημιουργούνται από θέματα ταινιών, όπως στην προκειμένη περίπτωση το Waterworld.

#### **ΕΙΣΤΕ ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ Η ΜΗΠΩ ΟΙ ΑΜΕΡΙΚΑΝΟΙ ΕΧΟΥΝ ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΛΟΓΟ;**

Οχι, έχω πλήρη ελευθερία κινήσεων. Γνωρίζουν την Ευρωπαϊκή μου εμπειρία και για αυτό άφηστε με προσέλαβαν. Θα έλεγα μάλιστα ότι όλοι συνεργάζονται πολύ δημιουργικά και ευχάριστα μαζί μου. Κάνω τις αναφορές και τις προτάσεις μου δίνοντας την εικόνα του τι επικρατεί στην ευρωπαϊκή αγορά για να πάρουν στην Αμερική τις τελικές αποφάσεις αλλή φυσικά η καθημερινή ροή των πραγμάτων εδώ στην Ευρώπη περνάει από τα δικά μου χέρια.

#### **ΠΩΣ ΔΙΑΤΗΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΧΩΡΟ ΚΑΙ ΜΙΑ ΑΓΟΡΑ ΠΟΥ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΤΗ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΜΕ ΤΑΧΥΤΑΤΟΥΣ ΡΥΘΜΟΥΣ;**

Προσπαθώ να βρίσκομαι καταρχήν σε επικοινωνία με όλους τους συνεργάτες μου σε όλες τις περιοχές που έχω κάτω από τον έλεγχό μου. Οι έρευνες αγοράς, οι πληροφορίες που έχω αλλή και τα reviews μου δίνουν μία συνολική εικόνα του τι γίνεται.

#### **ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΠΟΥ ΘΕΛΩ ΝΑ ΣΑΣ ΡΩΤΗΣΩ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΣΧΕΔΙΑ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ.**

Ο βασικός στόχος είναι να βρεθούμε και να παγιωθούμε μέσα στην πεντάδα των μεγαλύτερων και καλύτερων δημιουργών στην Ευρώπη. Μετά βλέπουμε..



Το παιχνίδι ανήκει στην ίδια κατηγορία με τα Colonisation και Civilisation, βελτιωμένο φυσικά σε σχέση με αυτά. Η Interplay ενδιαφέρεται να δημιουργήσει multi player games και έτσι το Conquest μπορεί να παιχθεί από περισσότερους παίκτες (έξι) είτε μέσω modem είτε μέσω δικτύου. Τα παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας χρησιμοποιούσαν γραφικά μίας διάστασης ενώ εδώ έχουμε τρισδιάστατα. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο τομείς. Ο ένας έχει να κάνει με την στρατηγική και ο άλλος με την μάχη που θα λέγαμε ότι μοιάζει με μία παρτίδα σκάκι. Έχετε ύλης ιηνικαύ και μανάδες πεζικού με διαφορετικά χαρακτηριστικά, διαφορετικές μεθόδους και κινήσεις και όλη πρέπει να γίνουν μέσα σε μία περιοχή δώδεκα τετραγώνων. Σκοπός είναι να νικήσετε τους αντιπάλους και να κυριεύσετε τα δικά τους τετράγωνα. Μπορείτε να επιλέξετε την χώρα με της οποίας την σημαία θα αγωνιστείτε ή αν αν προτιμάτε μπορείτε να δημιουργήσετε την δική σας χώρα. Φυσικά επιλέγοντας μία χώρα αποκτάτε τα γνωρίσματα αλλιά και τις δυνατότητες που υποτίθεται ότι την χαρακτηρίζουν. Στην συνέχεια θα πρέπει να αρχίσετε την ίδρυση αποικιών όπου και εδώ τα χαρακτηριστικά της χώρας που επιλέξατε να αγωνιστείτε παίζουν ρόλο, αν για παράδειγμα επιλέξατε την Ισπανία οι αποικίες πρέπει να διαμορφώνονται με βάση τα θρησκευτικά γνωρίσματα. Οι πόντοι που παίρνετε έχουν άμεση σχέση με τα επίπεδο ικανοτήτων που έχετε αλλιά και τον τρόπο που τις χρησιμοποιείτε. Επίσης πόντους θα πάρετε κάθε φορά που θα ανακαλύψετε κάτι καινούργιο όπως ας πούμε ένα βουνό ή ένα ποτάμι. Εάν έχετε επιλέξει την Πορτογαλία θα ανακαλύψετε ότι επειδή οι Πορτογάλοι έχουν έμφηση στις εξερευνητικές κάθε πρόοδος σε αυτόν τομέα σημαίνει και έξτρα πόντους... Δεν θα σας πάρει και πολύ να ανακαλύψετε τις δυνατότητες, τις στρατηγικές και τα χαρακτηριστικά της κάθε χώρας έτσι αλλιάζοντας τα δεδομένα θα παραπληνείτε τους αντιπάλους σας οι οποίοι αλλιά θα περιμένουν να κάνουν... Το Conquest δημιουργήσε η ίδια ομάδα που δημιούργησε και το Castles γι' αυ-



τό οι παίκτες θα πρέπει να προσπαθήσουν να προσαρμόσουν τους παθητικούς, την μάχη και όλη τα υπόλοιπα στοιχεία σύμφωνα με την δική τους προσωπική τακτική. Θα πρέπει να λαμβάνετε όλα τα στοιχεία υπόψη και κυρίως να κοιτάτε μπροστά. Όταν δηλαδή βρείτε σε μία φάση εμπορικών διαπραγματεύσεων θα πρέπει να προσέχετε το τι σας προσφέρει η άλλη πλευρά γιατί το βάρος σας θα πρέπει να το ρίξετε όχι στο τι θα αποκομίσετε πρόσκαιρα αλλιά στο τι θα συμβεί στα επόμενα χρόνια. Δημιουργώντας και αναπτύσσοντας τις δικές σας πηγές εμπορευμάτων θα σας βοηθήσει στο μέλλον γιατί δεν θα χρειαστεί να μπει σε μεγάλες και επίπονες διαπραγμαύσεις. Μόλις εγκατασταθείτε σε μία περιοχή θα πρέπει να αρχίσετε αμέσως να την αναπτύξετε. Μην ξεχνάτε να φτιάχνετε κάθε φορά μία εκκλησία ενώ αν βρίσκεστε κοντά σε θάλασσα θα πρέπει να φτιάξετε ένα λιμάνι για να δημιουργήσετε τις προουποθέσεις και σε αλλιά άτομα που βρίσκονται μακριά να έρθουν να μείνουν εκεί. Εάν επιλέξετε να εγκατασταθείτε στην καρδιά των ηπειρωτικών περιοχών τότε θα πρέπει να φροντίσετε για την δημιουργία δέντρων έτσι ώστε να έχετε την δική σας ξυλεία που θα χρησιμοποιείτε στο κτίσιμο της πόλης και που θα την εκμεταλλευτείτε και εμπορικά αν το επιθυμήτε. Μπορεί να σας ακούγονται γνώριμα όλα αυτά όμως μην ξεχνάτε ότι εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι με καταπληκτικά γραφικά, με έξυπνη αλλιά και γρήγορη εξέλιξη και βασικά με την δυνατότητα να καθορίζετε εσείς το τι ακριβώς θα συμβεί χωρίς να χρειάζεται να περνάτε όλα από τα χέρια σας άπως στο Colonization αφού μπορείτε να αφήσετε στον υπολογιστή να ελέγξει μερικές από τις δραστηριότητες σας. Είναι, ας πούμε, ένας εξομοιωτής στρατηγικής

## CONQUEST THE NEW WORLD





Από τους δημιουργούς του Microsoft's Flight Simulator και Ultimate I, II το Descent ήταν βαρυσκόπιο ένα παιχνίδι που ακολουθούσε τους δρόμους του Doom με τη προσθήκη νέων ιδεών και γραφικών τέτοιων ώστε να μην μοιάζει σαν μία απλή απομίμηση του. Ο παίκτης τοποθετήθηκε σε ένα ατμοσφαιρικό και τρομακτικό περιβάλλον όπου τα ατελείωτα τούνελ και οι απαίσιοι αντίπαλοι στεκόντουσαν εμπόδιο στον δρόμο του. Η πολύ μεγάλη

παιρ και ο Κέβιν Κόσνερ που ο ίδιος μαζί με τα περισσότερα μέλη του συνεργείου αρρώστανε πολύ εύκολα στην θάλασσα δημιουργώντας ακόμη περισσότερα προβλήματα... Προσθέστε το ότι ο καιρός δεν ήταν σχεδόν ποτέ κατάλληλος για τέτοιου είδους γυρίσματα και θα πάρετε μία ιδέα για το τι κλίμα επικρατούσε. Στο παιχνίδι τώρα θα πάρετε τον ρόλο του Κόσνερ που προσπαθεί να αντιμετωπίσει τον μοχθηρό του αντίπαλο. Σε όλα τα επίπεδα το στοιχείο που κυριαρχεί είναι η καταγιστική δράση καθώς πιλοτάρετε το σκάφος σας. Αργότερα βασικός σας στόχος είναι να συλλέξετε αντικείμενα καθώς και ένα μετεωρολογικό μπαλόνι. Με πολλές όμορφες σκηνές, υψηλής ποιότητας γραφικά και ατμοσφαιρικό ήχο το παιχνίδι θα σας βόλεει μέσα σε ένα κόσμο αγώνιας και κινδύνων.

## DESCENT 2



επιτυχία του παιχνιδιού οδήγησε την εταιρία στην δημιουργία μίας δεύτερης έκδοσης με νέους φυσικά κόσμους, δυσκολότερο gameplay, και νέα ακόμη πιο φοβερά τέρατα!

## WATERWORLD THE ACTION GAME

Δημιουργήθηκαν δύο προγράμματα το ένα από την Software Creations που είναι και η περιπετειώδης, ας πούμε, έκδοσή, και το άλλο από την Intelligent Games που ασχολήθηκε με την στρατηγική πλευρά του θέματος. Η δεύτερη είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία του Azerail Tears και του πρόσφατου Ticonderoga. Η ταινία στην οποία βασίζονται τα προγράμματα άρχισε πριν από λίγες εβδομάδες να προβάλεται και ενώ όλοι πίστευαν ότι θα πάει άσπρη αυτή άρχισε μία τρελή κούρσα στο box office και ήδη αναμένεται να δημιουργήσει ένα από τα μεγαλύτερα εισπρακτικά ρεκόρ. Βέβαια η ταινία αυτή είναι η ακριβότερη παραγωγή όλων των εποχών με τους παραγωγούς να παθαίνουν εγκεφαλικό όταν από 80 εκατομμύρια δολάρια το κόστος έφτασε ξαφνικά τα 180!!! Φανταστείτε ότι το κόστος ενός σκηνικού που το βλέπουμε μόνο για οκτώ λεπτά στην ταινία έφτασε τα 8 εκατομμύρια δολάρια (λεπτό και εκατομμύριο...). Από την αρχή η ταινία άρχισε να έχει κάθε είδους προβλήματα. Στην αρχή το πανόκριβο σκηνικό καταστράφηκε και έπρεπε να πληρώσουν ένα τεράστιο ποσό για να το ξαναφτιάξουν σε μία περιοχή της Χαβάης, όπου γυρίστηκε το φιλμ, την οποία είχαν φυσικά νοικήσει οπότε κάθε καθυστέρηση ξέρετε τι ούμαινε... Το γεγονός ότι οι περισσότερες σκηνές έπρεπε να γυριστούν στο θαλάσσιο περιβάλλον αύξησε τις δυσκολίες αφού ήταν τεχνικά πολύ δύσκολη αποστολή. Πρωταγωνιστούν ο Ντένις Χό-

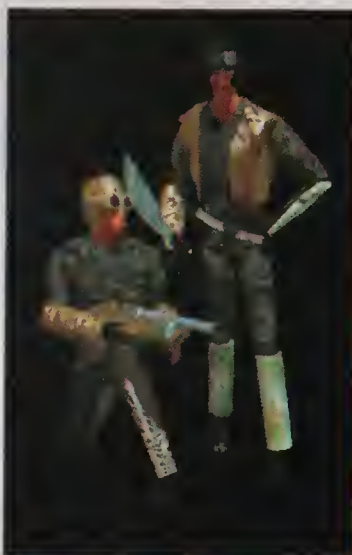
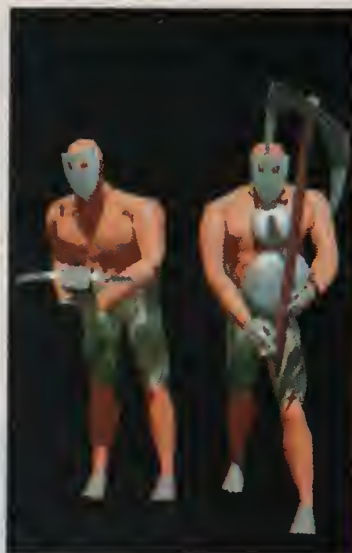
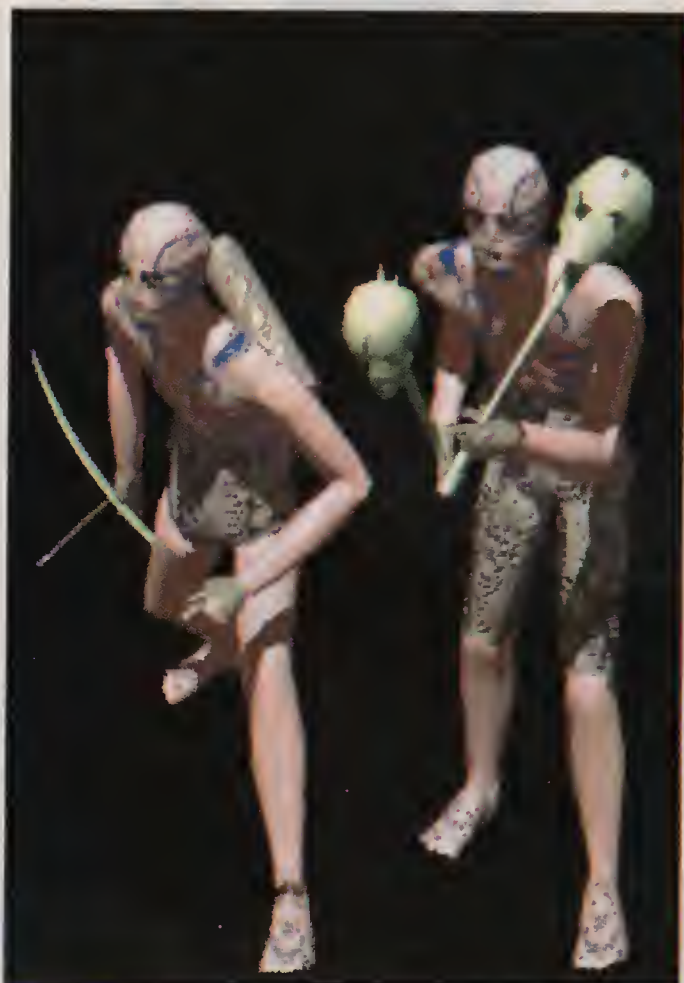




E

Είναι όπως είπαμε και πριν η στρατηγική εκδοχή του παιχνιδιού και κινείται και αυτή γύρω από τις δραστηριότητες του κεντρικού ήρωα (Mariner). Αυτό που με την πρώτη ματιά θα καταλάβετε είναι ότι έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι όπου τα γραφικά του ακολουθούν την μοναδικότητα του περιβάλλοντος που βλέπουμε να υπάρχει και στην ταινία. Ξεχάστε τον βρώμικο και απαίσιο κόσμο του Mad Max και αφεθείτε στην μαγεία του υποθαλάσσιου περιβάλλοντος. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται σε 26 αποστολές που χαρακτηρίζονται από το έξυνο multiscrolling. Όλες οι μάχες γίνονται στις νήσιες (Atolls). Οι δημιουργοί χρησιμοποίησαν όλα τα στοιχεία της ταινίας και έφτιαξαν το παιχνίδι με βάση αυτά. Έχετε την διοίκηση μίας νήσις και μάχεστε εναντίον άλλων. Ο κεντρικός χαρακτήρας εμπεριέχεται στην μάχη όταν αυτή έχει αρχίσει να "ζεσταίνεται" για τα καλά... Η προσαρμογή σας είναι να φτάσετε σε

## WATERWORLD THE STRATEGY GAME



κάποια ασφαλή περιοχή στην επιφάνεια του ηλιανήτη. Όμως δεν θα ακολουθήσετε το ίδιο σενάριο με αυτό της ταινίας αφού η Intelligent Games έφτιαξε ένα δικό της. Έχει φυσικά στοιχεία από την ταινία αλλά πρόκειται για κάτι ξεχωριστό ενώ έχουν προστεθεί και νέοι χαρακτήρες. Υπάρχει και μία σφήνα 25 λεπτών με στοιχεία που αφορούν την ταινία αλλά και την βοήθεια που στην εταιρία δώθηκε στην δημιουργία του παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης και μία σφήνα 5 λεπτών με σκηνές της ίδιας της ταινίας οι οποίες όμως δεν είναι ακριβώς οι ίδιες που θα

δούμε στην μεγάλη οθόνη γιατί αυτές τις διάλεξαν πριν γίνει το τελικό μοντάζ. Το γεγονός ότι το τελικό αποτέλεσμα του παιχνιδιού θα ελεγχθεί από την ίδια την MCA (την κινηματογραφική εταιρία) δίνει τις προϋποθέσεις ότι αυτό θα είναι ποιοτικό και ενδιαφέρον. Πριν από κάθε αποστολή θα σας γίνεται αναλυτική ενημέρωση που θα περιλαμβάνει ακόμη και οπτική παρουσίαση! Θα πρέπει μετά να εξοηθείτε τις ομάδες σας με διαφορετικά όπλα και μην ξεχνάτε ότι όσο προχωράτε ο εξοπλισμός σας θα βελτιώνεται ποιοτικά. Εσείς φυσικά δίνετε τις οδηγίες για την αντιμετώπιση του εχθρού. Μόλις ολοκληρωθούν αυτές οι διαδικασίες ο υπολογιστής αναλαμβάνει την διεκπεραίωση των μαχών αλλά όποτε εσείς το επιθυμείτε μπορείτε να παρέμβετε και να αλλάξετε ότι θέλετε. Ο δείκτης ενέργειας του κάθε παίκτη εμφανίζεται από κάτω του σε μία κόκκινη γραμμή, ενώ υπάρχει και ένα ραντάρ που εμφανίζει την θέση του επιτιθέμενου. Όπως και σε όλα τα παιχνίδια στρατηγικής τα πόντα είναι θέμα το που και το πως θα στήσετε την τακτική σας αλλά και το κινήσεις θα κάνετε...



Άλλοι λίγο πολύ έχουν δει και έχουν ακούσει πολλά για τον περίφημο γιατρό και το τρομακτικό του δημιουργήμα. Αν νομίζετε ότι το παιχνίδι της Interplay δεν έχει να προσφέρει και πολλά κάνετε λάθος. Το παιχνίδι δεν έχει και άμεση ούνδεση με τον κλασικό μύθο που δημιουργήσε η Mary Shelly και κινείται περισσότερο στα βήματα του Myst και μάλιστα βελτιωμένο ποιοτικά από αυτό. Στο παιχνίδι πρωταγωνιστεί ο Tim Curry που κρατάει τον ρόλο του δαίμονα και μαζί με τους υπόλοιπους ηθοποιούς δημιουργούν μία ξεχωριστή ατμόσφαιρα μηρσστά από το rendered background του προγράμματος. Ο Curry είναι ιδανικός για αυτόν τον ρόλο και σε αντίθεση με άλλα interactive παιχνίδια που οι ηθοποιοί δεν κατάφεραν να πείσουν αυτός κάνει μία πραγματικά εξαιρετική ερμηνεία. Μαζί του παίζουν άλλοι έξι ηθοποιοί και ο ίδιος αν και δεν αναμείχθηκε σε θέματα σργάνωσης και σεναρίου θέλει να συνεχίσει να πρωταγωνιστεί στα interactive games γιατί εκτός του ότι του αρέσει να παίζει σε αυτά πιστεύει παράλληλα ότι είναι μία σημαντική και πολύ γρήγορα αναπτυσσόμενη βιομηχανία. Θέλει να αποκτήσει δικαιώματα και ηθεονεκτήματα σε αυτόν τον χώρο και ήδη έχει ουμετάσχει σε προηγούμενα παιχνίδια δανείζοντας την φωνή του ενώ και με την ενεργό ουμμετοχή του σε αυτά πιστεύει ότι αποκτάει την φήμη αλλά και τις γνώσεις που απαιτούνται έτσι ώστε στο μέλλον να είναι περιζήτητος από τις εταιρίες software. Το γεγονός ότι παρακολουθείτε το παιχνίδι μέσα από τα μάτια του τέρατος δικαιολογεί απόλυτα τον τίτλο του παιχνιδιού. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα έρθετε σε επαφή με θέματα όπως η θηκική και το κατά πόσο έχει το δικαίωμα ο άνθρωπος να επεμβαίνει με τέτοιο τρόπο στις φυσικές δυνάμεις. Δεν μπορούμε να ξέρουμε αν θα σας ικανοποιήσει,



ένα από αυτά ήταν η κόρη σας. Τελικά κατηγορηθήκατε εσείς και τελικά σας πέρασαν την θηλιά... Συνώνοντας στο εργαστήριο του Δρ. Φρανκεστάιν ανακαλύψατε ότι για την επαναφορά σας στην ζωή χρησιμοποιήθηκαν τα μέλη άλλων νεκρών για ατόμων. Οι στόχοι του παιχνιδιού είναι αρκετοί. Στην εξέλιξη του θα μάθετε πράγματα για το παρελθόν σας, θα μάθετε τους λόγους που οδήγησαν στον θάνατό σας, και κυρίως θα ενδιαφερθείτε για την ζωή του Δόκτωρα τον οποίο φυσικά μισείτε όχι μόνο γιατί σας επανέφερε στην ζωή όπως σας επανέφερε αλλά κυρίως γιατί πιστεύετε ότι κανείς δεν πρέπει να κάνει τον Θεό στην θέση του Θεού. Θα πρέπει να ψάχνετε για στοιχεία και να κάνετε έρευνες ενώ πολλές πληροφορίες θα σας εμφανίζονται στην οθόνη. Θα ανακαλύψετε την τεχνική αναπαραγωγής ζωής του Δόκτωρα και καθώς θα τριγυρνάτε στο κάστρο θα πρέπει να λύσετε παζλ αλλά και αντιμετωπίσετε διάφορες προκλήσεις καθώς θα προσαθείτε να ξεφύγετε. Μία αρχική προπαάθεια θα ήταν να βρείτε το σώμα της νεκρής για κόρης σας και αργότερα να ηρσπαθήσετε να ανακαλύψετε την τεχνική αναπαραγωγής ζωής για χάρη της οποίας πέθανε και η κόρη σας. Το περιβάλλον είναι σκοτεινό και τρομακτικό ενώ οι περιοχές εξερεύνησης είναι πολύ μεγάλες. Θα πρέπει να αποφύγετε όλες τις παγίδες, να βρείτε τα μυστικά περάσματα και δωμάτια για να καταφέρετε να φτάσετε στον κήνο όπου ουοισαστικά δραπετεύετε. Η εταιρία χρησιμοποίησε σεναριογράφους από το Χόλιγουντ για να βοηθήσουν στην δημιουργία του πλοκής και μαζί με τα ποιστικά γραφικά να δημιουργούν ένα καταπληκτικό ούνοθο. Οι ομιλίες και τα ηχητικά εφέ δημιουργούν μία πραγματικά φανταστική ατμόσφαιρα. Το interface είναι πολύ απλό αφού η μόνη λειτουργία που δεν γίνεται με το ποντίκι είναι η ουλήιογή των αντικειμένων που επιθυμείτε να πάρετε. Οι έρευνες για παλιές εφημερίδες, η προσοχή και η απόκτηση γνώσεων από τον ίδιο τον Δόκτωρα μαζί με τα πειράματα που οι ίδιοι θα κάνουν είναι τα στοιχεία που θα σας βάλουν στο πνεύμα του παιχνιδιού το οποίο είναι προσιτό τόσο για τους έμπειρους όσο και για τους άπειρους παίκτες. Πολύ θετικό είναι το γεγονός ότι σε κάθε περίπτωση έχουμε διαφορετικό τέλος γεγονός που αυξάνει το ενδιαφέρον. Το παιχνίδι και μόνο λόγω των ποιστικών τεχνικών χαρακτηριστικών του (χαρακτηριστικά που πήδαν θα βρήνουμε σε όλα τα παιχνίδια της εταιρίας) χρήζει ιδιαίτερης προσοχής. Αν προσθέσουμε και ότι το θέμα είναι προσιτό αλλά και γεμάτο ενδιαφέρον για τους περισσότερους τότε δεν χρειάζεται να σας πούμε ότι αξίζει να το παίξετε...



πάντως το παιχνίδι σας δίνει την δυνατότητα να δείτε τον κόσμο κάτω από διαφορετικές ουνθήκες. Το τελευταίο πράγμα που θυμάστε είναι ότι σας κρέμασαν για κάποιο έγκλημα το οποίο εσείς όμως δεν είχατε ποτέ ουολογήσει. Στο χωρίο που μένατε εξαφανιζόντουσαν παιδιά και μάλιστα



# MEGA REVIEW

**HOUSE** SIERRA  
**FORMAT** PC CD-ROM, DOS, WINDOWS  
**TEST** 486 DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro  
**REQUIREMENTS** 486 DX 140, 40X CD ROM

Tou ShadowCaster

Ποτέ τα Space Quest, και γενικότερα η Sierra, δεν βρισκόταν στις υψηλές θέσεις των προτιμήσεων μου. Και όμως να που έχει και ο χρόνος γυρίσματα και έτυχε οι δημιουργοί των SQ να παρουσιάσουν ένα πραγματικά αξιόλογο παιχνίδι. Φανταστικά, απ' όλες τις απόψεις, γραφικά και υπέροχα ηχητικά εφέ, έξυπνοι γρίφοι αλλά και αρκετά δύσκολος χειρισμός και μεγάλη δυσκολία συνθέτουν ένα adventure για δυνατούς παίχτες το οποίο όμως θα γοητέψει όσους αρχάριους έχουν αρκετά αποθέματα υπομονής και επιμονής. Σίγουρα αξίζει τον κόπο να το αποκτήσετε.

Νάτα μας. Η Sierra μπορεί μεν να άργησε αληθώς μας το έκοψε το παραμύθι τελικά. Μας ζήτησε τόσο καιρό και τελικά μας το πέταξε το Space Quest 6 στη μούρη. Σκεφτείτε "χαρά" που έκανα όταν μου είπαν ότι έπρεπε να κόνω Mega Review το πιο πρόσφατο μέρος μιας αποτυχημένης, κατά τη γνώμη μου, σειράς adventures. Και ήρω αποτυχημένης όχι όσον αφορά τις πωλήσεις. Κάθε άλλο μάλιστα. Παρόλο που προσωπικό θεωρώ τα Space Quest 4&5 βλακωδώς ανούσια σαν ούνολη, πρέπει να παραδεχτώ ότι πρόκειται για μεγάλης εμπορικής επιτυχίας. Ποτέ δεν κατάφερα να κατα-



αμερικάνικο χιούμορ του στυλ πατάω-την-τουσυγκράνα-και-μου-έρχεται-στα-μούτρα του οποίου ποτέ δεν ήμουν θαυμαστής. Θέλεις ρε φίλε να βγάλει γέλιο

## Space Quest THE SPINAL FRONTIER

λήβω πως πούλησαν τόσο πολύ δύο, τεχνικά άριστα για την εποχή τους, παιχνίδια τα οποία παρουσίαζαν όγκο και μεγάλο χρόνο παιχνιδιού βασισμένα σε βλακωδών arcade κομμάτια με απaráδεκτο χειρισμό. Δηλαδή θεωρώ απaráδεκτο να κολλάς για τρεις τέσσερις ώρες σε ένα καθεαυτού adventure λόγω του ότι δε μπορείς να αποφύγεις τις μολυσματικές ροχάλες ενός μεταλλοκαμένου (Space Quest 5 συγκεκριμένα)! Για να μην αναφέρω καλύτερα την πληθώρα γελοίων γρίφων που συνάντησα στα δύο προαναφερθέντα παιχνίδια αληθώς και την παντελή έλλειψη σεναριακού βάθους. Αφήστε καλύτερα το τυπικό

το παιχνίδι σου; Κάντο με λίγη φινέτοια, όπως η LucasArts για παράδειγμα. Εκτός βέβαια εάν προορίζεις τις παραγωγές σου για άτομα προσχολικής ηλικίας, πράγμα που δεν το θεωρώ και τόσο πιθανό για μια εταιρία με τις βιξίες της Sierra. Και φυσικό πιστεύω ότι είναι αδύνατο να ταυτιστεί οποιοδήποτε νοήμον όν με έναν ήρωα σαν τον Roger Wilco. Μιλάμε για total loser! Γενικά όπως καταλαβαίνετε η Sierra σαν εταιρία δεν βρίσκεται στις πρώτες θέσεις προτίμησης μου. Με τόση προκατάληψη, δεν το αρνούμαι, είναι βεβαίως ευκόλως κατανοητό ότι δεν ήταν και η καλύτερη μου όταν μου είπαν ότι έπρεπε να



γράψω τέσσερις ολόκληρες σελίδες για το έκτο μέρος της συγκεκριμένης οειράς την οποία δε συμμαθώ ιδιαίτερα. Συν του ότι είχα ακούσει πολύ άσχημα πράγματα για το demo του παιχνιδιού το οποίο κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό. Πραγματικά είχα φτάσει στο σημείο να ψάχνω για κάποια δικαιολογία ώστε είτε να γλιτώσω εντελώς το συγκεκριμένο review είτε να μειώσω τις σελίδες του. Είχα όμως

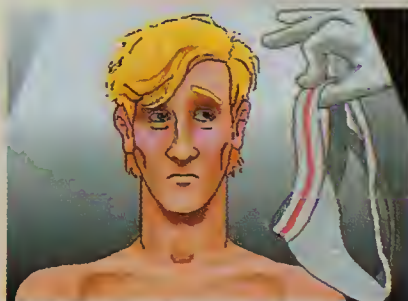
που η ζωή επιφυλάσσει συνεχώς εκπλήξεις. Εμ δεν ήξερα και εγώ ο κοκομοίρης, δεν ρώταγα; Που να ήξερα τι οόκ με περίμενε μόλις τελείωσε το install του παιχνιδιού και άρχισα να παίζω; Μπερδευτήκατε, ωωστά; Αυτός ήταν και ο οηώτερος σκοπός του μακροσκελή αυτού προλόγου. Ας απλοποιήσω λίγο την κατάσταση. Με δύο λόγια το Space Quest VI είναι ΠΑΙΧΝΙΔΑΡΑ σε σχέση με τα προηγούμε-

να, οπο μέτρια μέχρι κάκιστα, μέρη της οειράς. Γιατί αυτή η απότομη αλλαγή γνώμης; Ας πάρουμε τα πράγματα με τη οειρά. Κατ' αρχήν άφησα ένα βαθύτατο στεναγμό ανοκούφιοης μόλις είδα ότι το παιχνίδι παίζεται και σε DOS εκτός από τα (αντιπαθέστατο κατά τη γνώμη μου) WINDOWS. Τελειώνει λοιπόν και το install και αρχίζει η εισαγωγή του παιχνιδιού. Τίποτα το ιδιαίτερα εντυπωσιακό ώστε να μου μπούν κακές οκέψεις. Ο Roger Wilco παρουσιάζεται και νάη σαν απόλυτος laser αηλά με έναν περιέργω οηοκλήρωτικό τρόπο σ οποίος μου άρεσε σχετικά. Ιδίως η όλη παρουσίαση της καταστροφής που κάνει μόλις μπει στο δωμάτιο με έκανε να ξελιγωθώ στα γέλια. Γενικά η εισαγωγή του παιχνιδιού κατάφερε κάτι που δεν κατάφεραν τα προηγούμενα μέρη. Σε κάνει να αποστασιοποιηθείς από τον Wilco και να δεις την ταλαιπωρία του σαν θεατής, σαν να βλέπεις ταινία, και δεν προσπαθεί να σε ταυτίσει έμμεσα ή άμεσα. Τουλάχιστον εμένα έτσι μου φάνηκε. Προχωρώντας στο παιχνίδι βλέπουμε τον Wilco να μπλέκει σε κωμικοτραγικές καταστάσεις από τις οποίες όμως, σε αντίθεση με τις εντελώς παλαβές ήυσεις στα προηγούμενα μέρη, καταφέρνει να ξεφύγει με αρκετά έξυπνο τρόπο. Βρε παιδί μου περίεργα πράγμα ... Ιδίως ο τρόπος που ξεφεύγετε από τους εξωγήινους που σας έχουν φυλακίσει χρησιμοποιώντας το χαλάκι Pelvis με έκανε να δώ με τελείως διαφορετικό μάτι το όλο παιχνίδι αηλά και να γελάσω με την ψυχή μου. Αυτό που μου άρεσε ιδιαίτερα είναι ότι από τη μία τα σχόλια του αφηγητή προσπαθούν να μειώσουν τον ήρωα (όπως του αξίζει αηλίσωτε) αηλά από την άλλη οι ήυσεις στους περισσότερους γρίφους δείχνουν τρομερές κρίσεις εξυπνάδας! Δηλαδή σκόμπ και εγώ εντυπωσιάστηκα από κάποιες απαντήσεις και πράξεις του Wilco σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού. Για να μην σας πω ότι άρχισα να τον θεωρώ ατομάρα κιάδας! Όλες αυτές οι αντιθέσεις σχολίων-πράξεων πιστεύω ότι δίνουν μια υπέροχη νότα φιντεσάτου χιούμορ (κάτι που έλλειπε τραγικά από τα προηγούμενα Space Quests) στο gameplay του παιχνιδιού. Για να μην αναφέρω τον πανέξυπνο (ον και πολύ δύοκοη) τρόπο με τον οποίο ο ήρωας οηηλάμβάνει το καταζητούμενο Endroid αφήνοντας με το στόμα ανοιχτό





# MEGA REVIEW



ακόμα και τον ίδιο τον Endroid Runner. Επίσης το χιούμορ του παιχνιδιού γίνεται σε πολλή περιπτώσεις καυστικό (βλέπε More Dull Kombat, Stooze Fighter III και Secret Recipes of the Luftwaffe), κάτι που μου αρέσει ιδιαίτερώς γενικότερα. Εντάξει, μπορεί για μια ακόμη φορά το σενάριο του παιχνιδιού να είναι αρκετά ρηχό και αφελές χωρίς συναρπαστική πλοκή και εξελίξεις αλλά η όλη κωμικοτραγική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετή για να κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο. Κάτι που δεν υπήρχε στα προηγούμενα μέρη της σειράς, λόγω κυρίως των βλακωδών και πανδύοκοιων arcades τα οποία ευτυχώς λείπουν αυτή τη φορά, όσο το έχω προχωρήσει τουλάχιστον. Υπάρχει φυσικά ένα ψιλο-arcade σημείο με το Stooze Fighter που παίζετε αλλά δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο και έχει έξυπνη, και όχι τεθείως arcade, λύση. Γενικά οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα δύσκολοι αλλά σχετικά λογικοί οπότε κατάφερε άνετα να μου κρατήσει το ενδιαφέρον, πράγμα περίεργο για Space Quest. Ωραία μέχρι εδώ αλλά δεν είναι όλα ρόδινα δυστυχώς. Μετανόητο σημείο ο χειρισμός του παιχνιδιού. Το ούστημα του χειρισμού είναι το κλασικό της Sierra. Ο κέρσορας αλληλίζει επιλογή με κάθε πάτημα του δεξιού mouse button αλλά το πρόβλημα είναι αλλού. Σε κάθε οθόνη υπάρχουν πάρα πολλά σημεία όπου μπορείτε να κάνετε κάτι (είτε απλά LOOK, είτε USE, είτε GET) αλλά δεν έχετε κανένα απολύτως στοιχείο οπότε πρέπει να ψάχνετε αρκετή ώρα πριν προχωρήσετε. Τα αντικείμενα με τα οποία μπορείτε να κάνετε

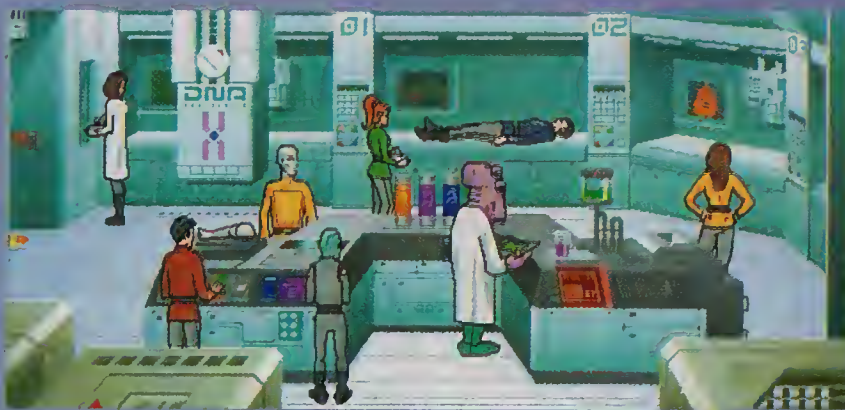
κάτι δεν ξεχωρίζουν από τα backgrounds ιδιαίτερα ενώ ο κέρσορας δεν φωτίζεται για παράδειγμα όταν περνάει από πάνω τους. Αν το συνδυάσει κανείς αυτό με το γεγονός ότι οι γρίφοι είναι αρκετά δύσκολοι μπορείτε εύκολα να καταλάβετε ότι σχετικά γρήγορα το παιχνίδι καταντά αρκετά κουραστικό. Για όνομα του Θεού βρε παιδιά, βριοκόμαστε αισίως στα τέλη του 1995. Τα adventures έχουν εξελιχθεί τόσο στον τομέα του χειρισμού, και όχι μόνο, που θεωρώ ανούσιο να δυοκολεύει κανείς τόσο πολύ τους παίκτες. Δεν είπα βέβαια να τα βρίσκουμε όλα έτοιμα αλλά όχι και να πρέπει να μυρίσουμε τα νύχια μας ή να κυνηγάμε ένα συγκεκριμένο ρίχει για να βρούμε ένα αντικείμενο! Δηλαδή το ήμω να χαρακτηρίσω το interface του παιχνιδιού ολίγον τι σαδιστικό για την εποχή μας. Είπαμε, χάρη έχουν τα δύσκολα adventures αλλά όχι κι έτσι! Είλεος πια. Ακόμα και οι ίδιοι οι γρίφοι όμως πιστεύω ότι παραείναι δύσκολοι στο ξεκίνημα, δεν παρουσιάζουν κάποια σταδιακά αυξανόμενη δυσκολία αλλά ξεκινούν και συνεχί-

ζουν αρκετά δύσκολα. Και χωρίς το ίδιο το παιχνίδι να δίνει κάποια στοιχεία που να βοηθούν στη λύση τους. Δηλαδή πόσοι adventures θα μπορούσαν να οκεφτούν με το ξεκίνημα ότι πρέπει να πιστεψέτε από ένα συγκεκριμένο ρομπότ (αυτό είναι hint για όσους δεν κατάλαβαν) ώστε να καταφέρετε να ξεκολλήσετε από την άοφαλη; Και καλά εγώ που έχω και κάποια χρόνια εμπειρίας στην πλάτη μου. Για οκεφτείτε όμως έναν πιτσιρικά ο οποίος δεν έχει παίξει ούτε τα μισά adventures από εμένα ή που έχει συνηθίσει να παίζει με τις λύσεις ... Τραγωδία! Θα το παρατήρει από την αρχή και δε νομίζω να ξαναοκεφθεί ποτέ μαζί του χωρίς λύση. Και αυτό πιστεύω ότι είναι πολύ κακό για μια εταιρία όπως είναι η Sierra, η οποία απευθύνεται σε αρκετά ευρύ κοινό. Πάντως πιστεύω ότι στον τομέα του gameplay το Spinal Frontier είναι σαφώς καλύτερο από τους προκατόχους του. Και ευτυχώς διαπίστωσα ότι τα πλεονεκτήματά του είναι σαφώς περισσότερα από τα ελαττώματά του. Πιο συγκεκριμένα στον τεχνικό





τομέα το Space Quest VI πραγματικά δεν πιάνεται! Γιατί; Τα γραφικά του είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Η ανάληψη κατ' αρχήν είναι 640x480 πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχει χώρος για πολλή λεπτομέρεια. Στην συνέχεια πρέπει να τονίσω ότι τα γραφικά του SQ6 αποτελούν τεχνική εξέλιξη των, ομοιογενών υπέρωχων τεχνικά, καρτούνιστικών γραφικών του μέτριου King's Quest VII οπότε καταλαβαίνετε για τι οπτική πανδαισία μιλάμε. Πολύ πλούσιοι χρωματισμοί, φανταστική λεπτομέρεια, υπέροχο animation αλλά και γενικότερος τρόπος σχεδιασμού που παραπέμπει αόριστα αληθιά ρομαντικά στα EGA γραφικά των πρώτων Space Quest. Δεν καταλάβατε; Ούτε και εγώ ακριβώς αληθιά κάτι στα γραφικά μου θυμίζει πολύ έντονα τα παλιά παιχνίδια της σειράς. Δεν ξέρω τι ακριβώς είναι αυτό, αληθώς είναι πολύ αόριστο "συναίσθημα", αληθιά πρέπει να ομολογήσω ότι μου έκανε ιδιαίτερη και οίγουρα θετική εντύπωση. Οι εκφράσεις στο πρόσωπο τόσο του Wilco όσο και των



άλλων χαρακτήρων είναι πολύ χαρακτηριστικές και απόλυτα εναρμονισμένες με τα λεγόμενα αληθιά και τις καταστάσεις. Εξοχό! Τι αληθιά να αναφέρω; Οτι το animation είναι από τα πιο όμορφα που έχω δει ποτέ σε adventure; Ομαλή και "ρευστή" κίνηση χωρίς υπερβολές η οποία παραπέμπει σε κινούμενα σχέδια υψηλού επιπέδου. Κυριολεκτικά έπαθα! Αφήστε καλύτερα την εφευρετικότητα των σχεδιαστών όσον αφορά τις φάτσες των δια-

φόρων aliens που συναντάτε. Μιλάμε για τελείως τρελές καταστάσεις. Όπως λέει και ο "οχολιαστής" του παιχνιδιού σε κάποια φάση, απωρώ πως είναι δυνατόν να είναι τόσο διαφορετικά είδη εξωγήινων μαζεμένα σε έναν και μόνο πλανήτη. Με δύο λόγια τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φανταστικά απ' όλες τις απόψεις, δεν κατάφερα να βρω ούτε ένα ψεγάδι. Και πάμε στον ήχο. Εξ' ίσου όμορφα πράγματα. Μπορεί οι διάφορες μουσικές που ακούγονται να είναι λίγο χαζοχαρούμενες και ψιλοαδιάφορες αληθιά τα ηχητικά εφέ είναι πραγματικά απόλαυση. Μιλάμε για τρομερά διασκεδαστικούς ήχους, είμαι οίγουρος ότι με τους ήχους και μόνο θα ρίξετε άφθονο γέλιο. Γενικότερα το Space Quest VI: The Spinal Frontier κρίνεται στον τεχνικό τομέα άψογο, και αν παραβλέψει κανείς τα ελλείμματα που προανέφερα δεν βρήκα για ποιό λόγο να μην το αποκτήσετε. Δεν πίστευα ότι θα το έλεγα ποτέ αυτό για κάποιο παιχνίδι της σειράς Space Quest αληθιά πραγματικά πιστεύω ότι το Spinal Frontier αξίζει τον κόπο αδιαμφισβήτως. Ούφ, το είπα και ξαθάφρωσα ..



   	ΓΡΑΦΙΚΑ: 96%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
	ΑΝΤΟΧΗ: 90%	Πολύ καλό για Space Quest.
	ΗΧΟΣ: 96%	ΓΕΝΙΚΑ 92%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%	



# GAME REVIEW

**HOUSE** US GOLD/APOGEE  
**FORMAT** PC CD ROM  
**TEST** 486DX/40 2xCD-ROM SBPRO  
**REQUIREMENTS** 486DX/33.8, MB RAM

Του Derek dela Fuente

Εαν μπορούσατε να απομονώσετε το παιχνίδι και να το δείξετε σε ένα παίκτη των coin op σε κάποιο άλλο format λέγοντας του ότι αυτή είναι μία νέα παιχνιδιομηχανή που ετοιμάζει κάποια από τις μεγάλες κατασκευαστριες εταιρίες θα σας έλεγε χωρίς κανένα δισταγμό ότι αυτή κονσόλα θα σπάσει όλα τα ρεκόρ πωλήσεων (για το παιχνίδι θα το θεωρούσε αυτονόητο). Δεν ξέρω αν οι κάτοχοι των PC ενδιαφέρονται μαζί για το Terminal Velocity πάντως για μένα αποτελεί σταθμό στον χώρο των παιχνιδιών και είχα να απολαύσω έτσι παιχνίδι εδώ και πολύ καιρό.

Βρισκόμαστε στο έτος 2074 και το πιο οπουδαίο γεγονός στην ζωή του πλανήτη είναι η ειρήνη που επικρατεί τα τελευταία εβδομήντα χρόνια. Κάποιο πρωινό του Σεπτεμβρίου όμως όλες οι Γαλλοξιακές δυνάμεις ενώνονται και κάνουν μία φοβερή και απροειδοποίητη φυσικά επίθεση στην Γη με καταστροφικά αποτελέσματα. Δεν αφήνουν και πολλή πράγματα όρθια ενώ οι νεκροί είναι εκατομμύρια... Το ανθρώπινο είδος δεν είναι γνωστό για την παθητικότητα που το διακρίνει και έτσι η προσπάθεια για την όσο το δυνατόν πιο γρήγορη και πιο δυναμική εκδίκηση ξεκινάει. Θα πρέπει με το μαχητικό σας οκάφος, ένα T 202, να ταξιδέψετε σε εννέα διαφορετικούς κόσμους στους οποίους σας περιμέ-



## TERMINAL VELOCITY PC CD ROM

νουν 27 αποστολές. Σκοπός σας είναι φυσικά να προκαλέσετε την μεγαλύτερη δυνατή καταστροφή. Το οκάφος σας είναι μία πραγματικά εκπληκτική πολεμική μηχανή. Με μία μεγάλη ποικιλία στον εξοπλισμό αλμάτων και με την βοήθεια και άλλων πιλότων θα διευκολύνετε την προσπάθειά σας. Βέβαια στην χρήση του οπλοστασίου υπάρχουν και κάποιοι περιορισμοί που για να τους ξεπεράσετε θα πρέπει να αποδείξετε ότι είστε καλύτερος πιλότος από τους άλλους. Δεν χρειάζονται να οκεφτούμε πολύ για το τι παρουσίαση θα κάνουμε στο παιχνίδι γιατί οι δημιουργοί του (US Gold/Apogee) έδωσαν τον καλύτερο εαυτό τους και δημιούργησαν ένα παιχνίδι που αποτελεί για τους περισσότερους την ευχάριστη εκπλήξη της φετινής χρονιάς. Χρησιμο-

ποιώντας το καλύτερο τεχνικό χαρακτηριστικό από μία σειρά πολύ πετυχημένων αλμάτων και ποιοτικών παιχνιδιών το αποτέλεσμα δεν θα μπορούσε ποτέ να είναι εκπληκτικό! Σκεφτείτε ένα παιχνίδι που αφήνει την ίδια οπτική αίσθηση με το Magic Carpets χρησιμοποιώντας το φανταστικό τρισδιάστατο περιβάλλον του, ένα παιχνίδι στο οποίο θα δείτε οθόνες, texture mapping και εφέ ον αυτό του Fight Unlimited όπου οι εικόνες είχαν τον τον ρεαλισμό μίος φωτογραφίας. Προσθέστε τώρα την εθιστικότητα και την απλότητα στο σενάριο του DOOM μαζί με την ταχύτητα του Descent και θα πάρτε μία γενική ιδέα για το τι αξίζει το παιχνίδι... Το TV είναι ένας shoot-em-up εξομοιωτής χωρίς όμως ιδιαίτερες δυσκολίες στον χειρισμό. Βρίσκε-



στε συνεχώς μέσα στο σκάφος και έχετε στην διαθεσή σας ένα μικρό αλλήλο οκτριβή χάρτη-ραντάρ ενώ τα όργανα κατεύθυνσης και μέτρησης περιστρέφονται σε αυτά που σας ήνευ πόσο απέχετε από τον στόχο σας και σε αυτά που σας βοηθούν να ελέγχετε το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε και μέχρι που έχετε φτάσει. Στο πάνω μέρος της οθόνης επίσης υπάρχουν οι ενδείξεις για την ενεργοποίηση της ασπίδας αλλήλα και των όπλων. Η βασική οπτική του παιχνιδιού είναι αυτή του πρώτου προσώπου χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορείτε εσείς να επιλέξετε με την βοήθεια της κάμερας του σκάφους από ποια γωνία θα βλέπετε. Πόντως καλό είναι να ψάχνετε για την χρησιμότερη και καλύτερη κάθε φορά οπτική γωνία έτσι ώστε να μην σας ξεφύγει έστω και μία λεπτομέρεια. Στην αρχή του παιχνιδιού θα πρέπει να επιλέξετε μεταξύ τριών επιπέδων δυσκολίας ενώ μετά θα σας γίνει μία ενημέρωση για την απαστολή σας. Βέβαια αυτά που θα σας πουν δεν είναι και τόσο σημαντικά αφού βασικά σας στόχος είναι να ψάχνετε για οπείαση στόχους όπου η καταστροφή είναι εγγυημένη και μεγάλη. Όσοι μάλιστα είναι έμπειροι παίκτες μπορούν να μην ακολούθησαν καθόλου τις οδηγίες και να ξεκινήσουν το δικό τους κυνήγι. Θα πρέπει να καταστρέψουν αντίπαλα οχήματα και στόχους τόσο στο έδαφος όσο και στον αέρα. Ο κατάλογος των οντίονων οχημάτων είναι μεγάλος και εντυπωσιακός και περιλαμβάνει από οπλό τανκς μέχρι και μοχητικά αεροσκάφη το οποία είναι τόσο εντυπωσιακά που μοιάζουν να έχουν βγει από επεισόδιο του Star Trek! Σε κάθε απαστολή θα πρέπει να τριγυρνάτε δεξιά και αριστερά ενώ μόλις καταφέρετε κόηος καταστροφικό χτύπημα μπορείτε να κοιτάξετε στο όργανο που μετράει την απόσταση για να δείτε το πόσο μακριά βρίσκεστε από το αντικείμενο που καταστρέψατε. Οι επιλογές που θα βρίσκετε πατώντας το πληκτρολόγιο θα σας διευκολύνουν την ζωή όπως για παράδειγμα το ALT ή το δεύτερο "joystick fire button" τα οποία σας φέρνουν πιο κοντά στον αντίπαλο μόνο που στην προκειμένη περίπτωση θα

πρέπει να τα χρησιμοποιείτε μόνο όταν σας επιτίθενται γιατί διαφορετικά θα έχετε αλώηια ενέργειας. Όταν πλησιάσετε σε κάποιο στόχο θα πρέπει να έρθετε στην κατάλληλη θέση για να στοχεύετε και αυτό ισχύει και για εναέριους αλλήλα και για επίγειους στόχους. Εκεί που θα δυσκολευτείτε αρκετά είναι όταν φτάσετε σε κάποιο στόχο. Εκεί θα σας περιμένουν οι αντίπαλοι χωρίς να έχουν και πολύ φιλική διάθεση... Για αυτό ρίξτε μία ματιά στο ραντάρ έτσι ώστε να δείτε σε ποιά ακριβώς σημεία βρίσκονται και το που κοιτευούνται έτσι ώστε αν χρειαστεί να εξοντώσετε και μερικούς από αυτούς πριν σήκωηρώσετε την απαστολή σας. Μπορεί το σενάριο να είναι σχεδόν ανύπαρκτο (όπως αλλήωστε και στο DOOM) αλλήα μέσα σε αυτό το εκπληκτικό περιβάλλον κανείς δεν θα σκεφτεί το σενάριο. Ο κάθε κόσμος μάλιστα είναι τόσο όμορφα σχεδιασμένος που συνεχώς θα "σώζετε" έτσι ώστε να είστε σίγουροι ότι θα δείτε γρήγορα το τι συμβαίνει και κυρίως το τι (οπτικά) θα απολαύσετε παρακάτω. Από θέματα τακτικής το παιχνίδι δεν έχει να προσφέρει και πάρα πολλά (είπαμε είναι ένα αλλήα shooter) χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν απαιτούνται ικανότητες, γρήγορες αντιδράσεις και ακρίβεια στον χειρισμό για πάτε από το ένα σημείο σε κάποιο αλλήο. Η πραγματική πρόκληση βρίσκεται στο τέλος του κάθε κόσμου. Για να προχωρήσετε στην επόμενη φάση θα πρέπει να μπείτε σε ένα σκοτεινό τούνελ όπου θα πρέπει να απασφύγετε τις συγκρούσεις με τους τσίχους του και που στο τέλος του θα σας περιμένει ένα τεράστιο τέρας... Οι πίστες αυτές είναι ένας συνδυασμός στοιχείων που πάρθηκαν από τα Navastorm και Star Wars και στην καλύτερη περίπτωση θα βγείτε από μέσα έχοντας καταναλώσει αρκετή ενέργεια. Αυτός ο τόμος είναι από μόνος του ένα σήκωηρο παιχνίδι! Από την στιγμή που θα πλησιάσετε στο τρίτο επίπεδο θα αρχίσει και η συλλογή ποημεσφιδίων που ξεκινούν από αλλήες βόμβες και καταλήγουν σε πυραύλους και βοήδες ηλώσματος. Για να τα συλλέξετε θα πρέπει να εντοπίσετε στον χάρτη το που βρίσκονται και μετά να αντιμετωπίσετε τους υπόηους τους πιθανούς που βρίσκονται εκεί για τον ίδιο λόγο προσπαθώντας να αρπάξετε όσο το δυνατόν περισσότερα power ups με οκνή όπως είπαμε και στην αρχή να αποκτήσετε κάποια ηήσενεκτήματα σε σχέση με αυ-



τούς. Οι επίγειοι τεηικός κακοί (τεράστια μεταηήικά ρομηό) κάνουν την εμφάνισή τους ορκετό μετά το πρώτο επίπεδο και είναι πραγματικά πολύ δύσκολοι αντίπαλοι. Η συχνότητα των εκρήξεων που είναι φυσικά άκρως εντυπωσιακές θα σας ενθουσιάζουν και είναι ίωως ο κύριος λόγος που θα καθήοτε με τις ώρες μπροστά από τον υποηολογιστή σας. Το TV είναι το πιο γρήγορο στην κατανόηση, το πιο εύκολο στον χειρισμό, και το πιο ευχάριστο παιχνίδι των τεηεταίων χρόνων στα PC. Κάνει την σύγκριση με το Magik Carpets 2 να φαίνεται χωρίς νόημα αφού μπορεί το δεύτερο να έχει όμορφη εμφάνιση χάνει όμως στον τόμω της δράσης και αφού το TV τα συνδυάζει και τα δύο...



και μετά να αντιμετωπίσετε τους υπόηους τους πιθανούς που βρίσκονται εκεί για τον ίδιο λόγο προσπαθώντας να αρπάξετε όσο το δυνατόν περισσότερα power ups με οκνή όπως είπαμε και στην αρχή να αποκτήσετε κάποια ηήσενεκτήματα σε σχέση με αυ-

   	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ :</b> 95%  <b>ΑΝΤΟΧΗ :</b> 92%  <b>ΗΧΟΣ :</b> 95%  <b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ :</b> 90%	<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΙΑ</b> Αφεθήτε στον πο- νέμορφο κόσμο του.  <b>ΓΕΝΙΚΑ</b> <b>95%</b>
---	--	---



# GAME REVIEW

**HOUSE** ADVENTURE SOFT  
**FORMAT** PC  
**TEST** 486 DX40, SB PRO  
**REQUIREMENTS** 386 DX 40

Του Β. Αγάθου

Μέχρι τώρα μόνο στα παιχνίδια της Sierra μπορούσαμε να βρούμε επανεκδόσεις και συνέχειες παιχνιδιών οι οποίες αν δεν ήταν καλύτερες βρισκότουσαν στο ίδιο τουλάχιστον επίπεδο με τις αρχικές. Η Adventure Soft έδωσε την δική της απάντηση και μάλιστα με τον πλέον δυναμικό τρόπο. Επανέφερε ένα παλιό παιχνίδι δίνοντας του ζωή και νέο ενδιαφέρον με τις σημαντικές αλλά και εντυπωσιακές βελτιώσεις που πραγματοποίησε σε αυτό. Το Simon the Sorcerer 2 θα αποκτήσει σίγουρα, εκτός από τους παλιούς, και πολλούς νέους φίλους.

Μία ακόμη (δεύτερη) έκδοση ενός γνωστού παιχνιδιού κάνει την εμφάνισή της στην αγορά. Συνήθως η συνέχεια ενός παιχνιδιού δεν φτάνει στα ίδια επίπεδα ποιότητας και πρωτοτυπίας με την προηγούμενη γεγονός που ευτυχώς δεν συμβαίνει εδώ. Σε αυτήν την περίπτωση οι ποιήτες είναι ήδη εξοικειωμένοι με το χαρακτηριστικά και τις ιδιοτροπίες των ηρώων του παιχνιδιού και σε συνδυασμό με το απλούστερο σενάριο αυτής της έκδοσης δεν είναι δύσκολο να καταλάβουμε γιατί η Adventure Soft πιστεύει ότι και αυτή τη φορά το παιχνίδι της θα σημειώσει επιτυχία. Είναι οίγουρο ότι ακόμη και όσοι έχουν παίξει το πρώτο παιχνίδι θα βρουν πολλή νόε και ενδιαφέροντο στοιχεία και σε αυτό. Η μοναδική απογοήτευση είναι η ομιλήση στην "φωνή" του Simon οφού ο Chris Barrie που γοήτευσε ως Simon έδωσε την θέση του στον Brain Bowles η φωνή του οποίου δεν μπο-



βάζει... Βάζει φωτιά στο βιβλίο και αφήνει τις στάχτες να πέσουν στο πάτωμα. Οι στάχτες όμως πέφτουν στο σημείο εκείνο όπου ο Runt είχε οχετίσει ένα μαγικό τετράγωνο και αυτό έχει ως αποτέλεσμα την επόναδα στην ζωή του μαχητή Sordid. Ο Sordid δεν χάνει τον κορμό του και ο μέσος τοποθετεί τον νεκρό ως βαρφό του ενώ παρήληλη στέλνει μία μαγική ντουλίνα στο νονεπιστήμιο που βρίσκεται ο Simon με στόχο να τον παγιδεύσει και να τον φέρει στο μαγικό του βοοίλειο έτσι ώστε να μπορέ-

## SIMON

ρεί να συγκριθεί σε κομμία περίπτωση με του Chris. Το σενάριο ονομάζεται γύρω από την "ανάσταση" του Sordid τον οποίο ο Simon είχε σκοτώσει αλλά εξοτίζος κόποιου διοβολικού στυχήματος επονέρχεται στο ηροακόνιο. Το παιδί ενός ογρότη (Runt) το οποίο είναι ήδωτης της μαγείας, και ειδικά της μούρης, έχει στην κατοχή του το βιβλίο με το μαγικό κάλιο του Sordid ο οποίος ο ποτέρος του που δεν έχει ιδέα για όλο αυτό τον πόνει να το διο-

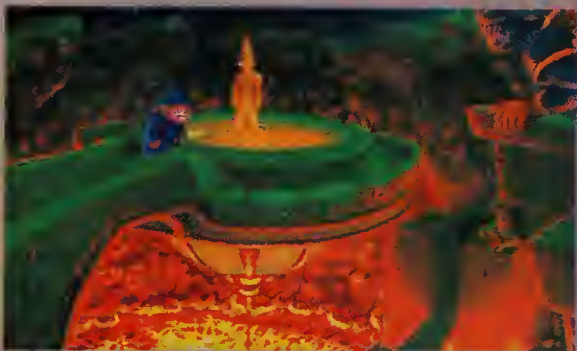
σει να πάρει την εκδικήσή του. Η ντουλίνα βρίσκεται πιο στο δωμάτιο του Simon ο οποίος μόλις προσπαθήσει να δει τι έχει μέσο θα μεταφερθεί





αυτόματα (την θυμάστε την διακίνηση στα Star Trek;) στο μαγαζί με τα μαγικά της Calypso. Η νταουλάνα καταστρέφεται αυτόματα και η Calypso για να μπορέσει να την επιδιορθώσει και να στείλει τον Simon πίσω, του εξηγεί ότι πρέπει ο ίδιος να ψάξει να βρει τα Mucazade που είναι τα απαραίτητα υλικά για την λειτουγία της νταουλάνας. Φυσικά τα μόνα μέρη όπου υπάρχουν τα Mucazade είναι οι απαθήκες του κάστρου και ακριβώς εκεί εξελίσσεται το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού. Βέβαια ο πρώτος μας θα περάσει αρκετές δοκιμασίες πριν φτάσει στον στόχο του. Για παράδειγμα, κάποια στιγμή θα βρεθεί σε κάποια πειρατικά πλοία τα οποία θα βυθιστεί και ο Simon θα βρεθεί μόνος σε κάποια έρημη νησί με μονοδική συντροφιά ένα τζίνι... Φυσικά τα παιχνίδια είναι γεμάτα εξυπνες ιδέες και ποζή. Δεν υπάρχουν παλιές στιγμές έντασης δράσης αλλά παλιά στιγμιότυπα όπου τα μαγικά έχουν κύρια ρόλα και τα οποία είναι περισσότερα από όσο στην προηγούμενη έκδοση. Στα παιχνίδια θα δείτε και τις αλληλίες στην ζωή των υπαλλήλων χαρακτήρων σε σχέση με τα πρώτα. Τα καινούργια εστιατόριο (fast food) του Swamping, τον Calypso να διευθύνει τα Magic Emporium, τους Max και Gerald να προάγονται σε βασιλικούς baby sitters κτλ. Φυσικά υπάρχουν και παλιό

νέοι χαρακτήρες οι οποίοι μαζί με τους παλιούς δημιουργούν ένα σύναλο που υποσχεται άφθονη διασκέδαση. Ένα νέο icon panel σε συνδυασμό με το απλοϊκό paint/click interface με το οποίο κάνετε τις επιλογές κάνουν τα πρόγματα ακόμα πιο απλά και ευχάριστα. Σημαντική είναι η προσθήκη κάποιων scrolling backdrops τα οποία δεν υπήρχαν στην πρώτη έκδοση όπως και η αντικατάσταση των Contal VERBS με επεξηγητικά εικονίδια που απλουστεύουν τα πράγματα αρκετά. Μπορείτε να επιλέξετε τα αντικείμενα που θέλετε να χρησιμοποιήσετε και μάλιστα στην αθόνη εμφανίζονται τώρα μόνο αυτά που έχουν κάθε φορά σχέση με τα συμβαίνοντα εκείνη την στιγμή και έτσι δεν χρειάζεται να ψάχνεται άσκοπο δεξιά και οριζοστά. Αλλά μία από τις εντυπωσιακότερες αλλαγές και χρησιμότερες προσθήκες είναι αυτή του χάρτη τον οποίο όχι μόνο μπορείτε να συμβουλευθείτε για να ενημερωθείτε για το που έχετε φτάσει αλλά απλά ποτώντας το κουμπί στο παντίκι να πάτε και στις περιοχές τις οποίες δεν έχετε ακόμα εξερευνήσει. Υπάρχει ακόμα και πρόβλεψη για τους παίκτες μικρότερης ηλικίας με εναλλακτικά θέματα για να μπορούν να παίξουν και αυτά χωρίς δυσκολίες γιατί είναι σίγουρο ότι τα "κανονικά" θέματα δεν θα μπορούσαν να το παρα-



παζή ζητάει εντελώς άλλο πράγμα... Αυτό που πραγματικά κάνει τα παιχνίδια τόσο ξεχωριστά είναι τα διάχυτα και έξυπνα χιούμπαρ που θα σας κρατήσουν συντροφιά σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού.

	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ: 85%</b>	<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΑ</b>
	<b>ΑΝΤΟΧΗ: 86%</b>	<b>Άμπα κατάμπα.</b>
	<b>ΗΧΟΣ: 85%</b>	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>
	<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90%</b>	<b>90%</b>



# GAME REVIEW

**HOUSE** INTERPLAY  
**FORMAT** 486 DX40 SB PRO  
**TEST** 486 DX 40 SB PRO  
**REQUIREMENTS** 386 DX /40

Του Derek dela Fuente

Το Kingdom είναι ένα παιχνίδι που οι μικροί σε ηλικία παίκτες θα το αγκαλιάσουν αμέσως. Είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει την δράση και την τακτική μαζί με την λύση των παζλ μέσα σε ένα εκπληκτικό περιβάλλον. Το γεγονός ότι τα παζλ είναι σχετικά εύκολα ειδικά για τους μεγαλύτερους παίκτες δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι χάνει το ενδιαφέρον του. Αντίθετα ακριβώς επειδή είναι σχετικά εύκολο το παιχνίδι γίνεται ευχάριστο και διασκεδαστικό... Ο απλός χειρισμός είναι ένα ακόμη θετικό στοιχείο και αν αναλογιστούμε το βάθος του παιχνιδιού θα καταλάβουμε πόσο σημαντικό είναι η γρήγορη εξοικίωση με το περιβάλλον του.

Η Interplay προσπαθεί εδώ και κοινό νοσηάζει το δεδομένο στην ποιότητα των παιχνιδιών της βελτιώνοντας τόσο το γραφικά όσο και το gameplay. Το Kingdom είναι ένα από τα παιχνίδια όπου αυτή η προσπάθεια είχε απόλυτη επιτυχία. Πράκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι που παρά το γεγονός ότι απευθύνεται κυρίως στους μικρότερης ηλικίας παίκτες δεν υπάρχει περίπτωση να το παίξει και κάποιος μεγαλύτερος (ή και πολύ μεγαλύτερος) χωρίς να ενθουσιαστεί. Έχει βάθος και μπαρεί το παζλ να μην χρειάζονται περισσότερα από 15 λεπτά για να θυθούν είναι όμως τόσο ποικίλα και έχουν τόσο ποικιλία που η διασκέδαση οδήγα και η ψυχαγωγία είναι εγγυημένη. Όσοι παίξουν παιχνίδι

μηνόγει για ένα φυλλοκτά που διοδηθήκε σε πέντε κομμάτια το οποίο βρίσκονται κρυμμένο στο πέντε Βοαίλειο. Μούρη μογείο κυριορχει στα περιβόητων του παιχνιδιού καθώς α αστονικάς μάγος Torlok τρομοκροτεί τον κόαμα και τον κάνει να υποφέρει. Η μοίρα των πέντε Βοαίλειών βρίακεται στα χέρια ενός νεαρού που είναι και ο τελευταίος οπάγονος των Argent Kings. Για να εκπληρωθεί η πρσφητείο και να επονέθει η τάξη στον κοτοδικοαμένο κόαμο πρέπει ο νεοράς να κατοφέρει να μαζέψει τα κομμάτια του φυλλοκτού. Το παιχνίδι είναι ένα ταξίδι στην κόαμα του φοντοστικού και της μογείας...Τα Kingdom είναι ένα interactive game στο οποίο θα αος ανατεθούν επικίνδυνες

# KINGDOM

## THE FAR REACHES

διασας τον Dragon's Lair και Space Ace θα εντυπωσιαστήκατε από τα γραφικά όχι όμως και από το gameplay. Εδώ έχουμε να κάνουμε με μία fully animated multi media περιπέτεια που συνδυάζει την ηθοκή και την ενεργά συμμεταχή των πρώων μέσω σε ένα πονέμαρφο περιβάλλον. Δεν μιλάμε για κόποιες animated ακνές ενός ή δύο λεπτών οδήγα για ένα τερόστιο παιχνίδι γεμάτο με τέτοιες! Περισσότερα από 400Mb animation και rendered, full motion video δίνουν ζωή σε αυτά τα παιχνίδια. Οι χαρακτηριστικές κοθένας τη δική του ξεχωριστή πρσωνικότπτο ενώ επογυεήμοτιές ηθοπαίοι δόνειαν την φωνή τους σε ουαύς. Τα αενάριο

οποστολές, θα αας ζητηθεί η εξερεύνηση διοφορετικών και άκρως ενδιόφροντων κόαμων ενώ η ηύαη των παζλ είναι από το βασικό στοιχείο για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Το απλή point/click interface θα δώσει την δυνατότητα στους παίκτες να μπαν γρήγορο στους ρυθμούς και τα νήμα του παιχνιδιού. Ένας μεγάλος χάρτης περιέχει όλους τους κόαμους και μπορείτε να επιλέξετε το που θα πάτε οδήγα και ουτάμοτο να μετοφέρεστε από την μία περιοχή στην άλλη ενώ πορόηηηηο αυηήεγετε οντικείμενο οδήγα και ποηίτιμες ηηηραφάρίς. Αντίθετο με τα παιχνίδια σαν τα Dragons Lair, θα πρέπει να έχετε ουξημένη την πρσσοχή αος αυνεαός





γιατί κατά την εξιστόρηση θα σας δίνονται όλες οι πληροφορίες αλλήλ και τα απαραίτητα στοιχεία που σας είναι αναγκαία για την συνέχεια. Μία κατατοπιστική εισαγωγή πριν από κάθε αποστολή θα διευκολύνει το έργο σας. Θα ανακαλύψετε προχωρώντας από περιοχή σε περιοχή ότι στις περιοχές που είναι μαρκαρισμένες στον χάρτη δεν μπορείτε να πάτε πριν λύσετε κάποιο παζλ. Πρέπει να προσπαθήσετε να προχωράτε με τέτοιο τρόπο στις διάφορες περιοχές έτσι ώστε πριν φτάσετε σε κάποια να έχετε φροντίσει στην προηγούμενη να αποκτήσετε τα απαραίτητα αντικείμενα για να συνεχίσετε χωρίς προβλήματα. Οι λύσεις των παζλ συνοδεύονται από μεγάλους διαλόγους με πλήρη αφήγηση στους οποίους θα διαβάσετε τον επόμενο στόχο... Υπάρχουν 2 κουμπιά με τα οποία μπορείτε για λίγο να ξαναδείτε και να ξαναδιαβάσετε κάτι που προηγουμένως δεν καταλάβετε πλήρως ενώ επίσης υπάρχει και ένα κουμπί για να προχωράτε λίγο πιο μπροστά. Ένα από τα παζλ που θα σας βοηθήσει να μπειτε στο νόημα και το πνεύμα τους είναι αυτό που θα σας ζητήσει να βρείτε τα "μαγικά" για να κάνετε ένα τυφλό ζιτιόνιο να ξαναβρεί το φως του. Αυτός στην συνέχεια θα σας δώσει σημαντικές πληροφορίες για το τι πρέπει να κάνετε αργότερα. Το Kingdom - The Far Reaches αποτελεί το πρώτο από τα τρία μέρη της τριλογίας των παιχνιδιών με το ίδιο θέμα που ετοιμάζει η εταιρία. Αυτή η έκδοση είναι μάλλον και η πιο ενδιαφέρουσα. Μπορεί να μοιάζει κάπως παιδική αλλά όλοι λίγο πολύ όλοι χρειαζόμαστε να αισθανόμαστε και να μοιάζουμε με παιδιά κάπου κάπου, έτσι δεν είναι;



**ΓΡΑΦΙΚΑ : 95%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

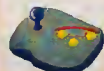
**Απάλωση!!**



**ΑΝΤΟΧΗ : 80%**



**ΗΧΟΣ : 90%**



**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 85%**

**ΓΕΝΙΚΑ  
90%**





**HOUSE** US GOLD  
**FORMAT** AMIGA 500/1200  
**TEST** A 500  
**REQUIREMENTS** A500, 1MB

Του Sonic

Οπωσδήποτε αδύναμο σύνολο. Και περιμέναμε περισσότερα, όχι μόνο γιατί το Mortal Kombat 2 ήταν τέλειο αλλά γιατί μας το χρωστούσαν από την προηγούμενη "πατάτα" Street Fighter 2. Και ενώ τα κατάφεραν στο gameplay αυτή τη φορά, τα χάλασαν στην τεχνική, ιδίως στο φόντωμα.

Επιτέλους, τρία χρόνια μετά από το μέτριο Street Fighter 2 που διαγράψαμε από την μνήμη μας ήρθε το δεύτερο μέρος, αυτό που πριν λίγο καιρά κυκλοφόρησε στα ηλεκτρονικά και έγινε μεταφορά σε όλα τα μηχανήματα. Ε λοιπόν, περίμενα κάτι καλύτερο! Μετά από την τέλεια μεταφορά του Mortal Kombat 2 φυσικά ήθελα περισσότερα πράγματα για το σαφώς καλύτερο Super Street Fighter 2 των ηλεκτρονικών. Όμως... Τα γραφικά κατά κύριο λόγο είναι αυτό που με απογοήτευσε. Τα sprites είναι μικρά έως πολύ μικρά για Amiga και το φόντωμα από διοκτέες μπορεί να καταντήσει βάσανο αν έχετε λιγότερα από

ων) είναι μετριότητες και οι περιοσότερες παραμορφωμένες, ενώ για να έχουν διάρκεια, σε μερικές, έχουν χρησιμοποιηθεί ανόητα εφέ, όπως η echo με αλληγή του τόνου. Για το μέγεθος των sprites είπαμε ότι είναι μικρό και το χειρότερο πράγμα είναι ότι έχει διαταραχθεί η αναλογία ανάμεσα στα μεγέθη των ηρώων. Ετοι ο Zangief δεν είναι ηλίον τόσο τεράστιος ενώ η μάχη ανάμεσα στον Honda και τον Fei Long είναι σαν μάχη ανάμεσα σε ισοδύναμους όγκους! Ο Sagat μόνο μοιάζει να έχει διατηρήσει το μέγεθος αληθιά και το ύψος του αληθιά αυτό μάλλον είναι παρενέργεια του ότι όλοι οι υπόλοιποι έχουν μά-

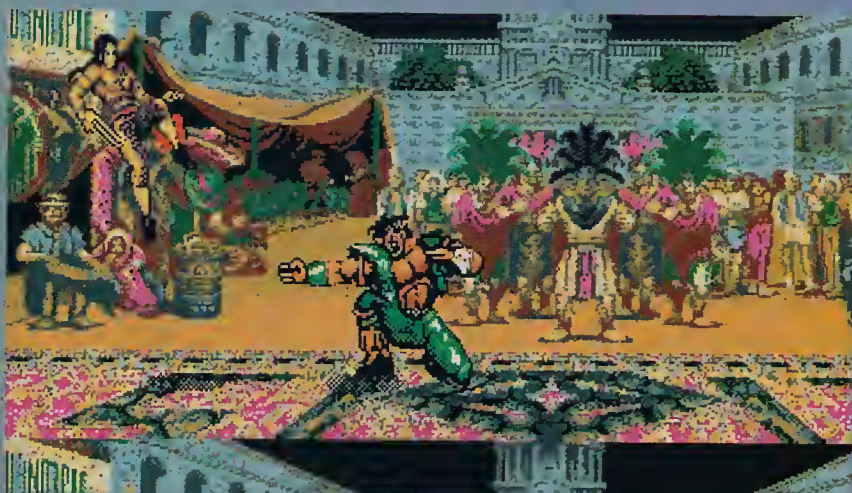
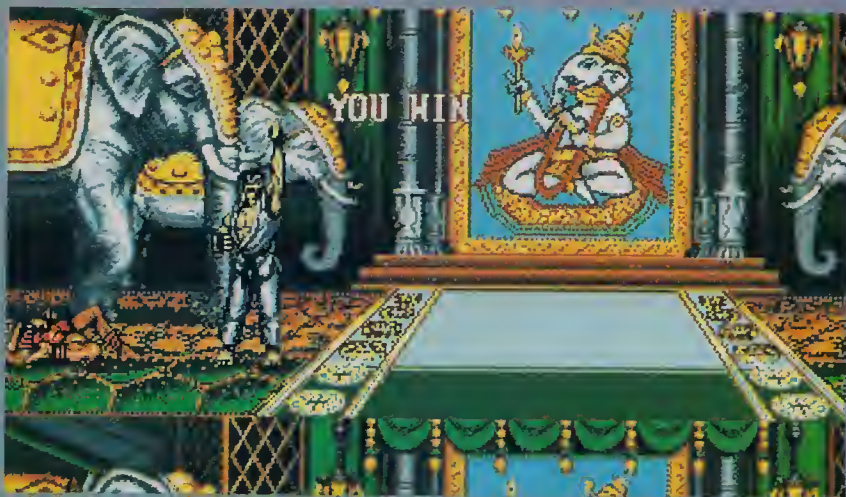
# SUPER STREET FIGHTER II

τρία drives. Ο ήχος είναι κι αυτός σε επίνεδα "μιζέριας" και το σουαίοθημα που σου δίνει το παιχνίδι είναι ότι δεν δουλεύτηκε άπο έπρεπε. Όπως και στο ηλεκτρονικό το game ξεκινάει με την εικόνα του Ryu να συγκεντρώνει ενέργεια και να εξαπολύει μια φωτιά. Όμως, γιά μια στιγμή...! Δεν υπάρχει ήχος στην εισαγωγή; Αν είναι δυνατόν ένα μηχανήμα με τέτοιες ηχητικές δυνατότητες να μην παίζει τίποτα στην αρχή του παιχνιδιού. Κι όμως, μας την έκαναν την ζημιά και στην αρχή αληθιά και ύστερα στην διάρκεια του παιχνιδιού αφού υπάρχει μια επιλογή για μουσική ή εφέ που σημαίνει ότι ή θα αναγκαστείτε να είστε στην βαυβαμάρια των μέτριων ηχητικών εφέ ή θα ακούτε μόνο μουσικούλια. Ευτυχώς η μουσική του κάθε stage έχει διατηρηθεί σε ικανοποιητικά επίπεδα. Τα samples (οι φωνές δηλαδή των ηρώ-

ων) κοντύνει. Ο χειρισμός είναι για μια ακόμα φορά τα πρόβλημα ιδίως για όσους δεν έχουν την πολυτέλεια ενός joystick με δύο ηθήκτρα. Είναι υποχρεωμένοι να πατούν το shift όποτε θέλουν να αληθιάξουν από γροθιά σε κλωτσιά. Ετοι το πράγμα γίνεται κουραστικό και δεν χρειάζεται ούτε συζήτηση για το ότι δεν μπορείτε να κάνετε combos που απαιτούν κλωτσιές-φωτιές-γροθιές. Και Street Fighter χωρίς combos είναι μισό παιχνίδι. Ετοι δεν μπορώ να σας πληροφορήσω για την ύπαρξη ή την







αποτελεσματικότητα των combos χωρίς joystick με δύο πηκτρά. Με ένα joystick ή joyrad όμως (ειδικά τα joyrad που έχουν κυκλοφορήσει για το CD32 είναι ιδανικά) που έχει πολλή πηκτρά και μπορείτε να κάνετε γροθιές και κλωτσιές το παιχνίδι θυμίζει αρκετά τις εκδόσεις για κονσόλες, με combos και άριστη απόκριση. Σε σχέση με το πρώτο μέρος το παιχνίδι είναι καλύτερο από άποψη gameplay. Περιοσότερα frames κίνησης αυτή τη φορά σημαίνουν καλύτερο έλεγχο των κινήσεων και ρεαλιστικότερο collision detection αν και πολλές φορές ο χαρακτήρας μοιάζει αργός. Λίγα χρώματα έχουν χρησιμοποιηθεί στα sprites από τα συνολικά 32 που βλέπετε. Για κίνηση στα backgrounds δεν γίνεται λόγος αλλά η οθόνη τρέμει και ταράζεται όπως θα περιμένατε όταν γίνονται δυνατά και τελικά χτυπήματα. Απ'όσο παίξαμε -και το τελειώσαμε σχεδόν με όλους

τους χαρακτήρες- δεν λείπουν κινήσεις από τους ήρωες ενώ οι εντυπωσιακές, όπως το Dragon Punch του Ken, το πέταγμα του Vega, οι λαβές του Zagief κλπ, είναι πλήρεις αντιγραφές του ηλεκτρονικού. Μία ακόμα επιλογή από το μενού σας επιτρέπει να διαλέξετε αν το παιχνίδι θα είναι το Super ή κανονικό αλλά, μεταξύ μας, δεν θα δείτε και μεγάλες διαφορές. Το διπλό, με την κλασική πια οθόνη επιλογής χαρακτήρα, παραμέτρους δύναμης και επίπεδο σπυριού του παιχνιδιού, το διπλό, που παρά τα προβλήματα της τεχνικής θα προσφέρουν πολλές ώρες διασκέδασης. Όπως και να το κάνουμε, 16 χαρακτήρες δεν είναι λίγοι. Είναι μάλιστα αρκετοί για να ικανοποιήσουν τον καθένα. Κρίμα που αυτές οι καθυστερήσεις στις διοκτές είναι θανασιμες για την ροή του παιχνιδιού και γίνονται κουραστικές. Και τα άσχημα νέα είναι ότι

και σε οκληρό δίοκο που προσπαθήσαμε να το εγκαταστήσουμε μας παίδεψε με boot disk και με προβλήματα στην μνήμη. Όμως, αν έχετε πορωμένους, με το παιχνίδι, φίλους και είστε και ο ίδιος φανατικός, δεν το συζητάω, πρέπει να το αποκτήσετε. Υπάρχουν πολλές ώρες αξιοπρεπούς δράσης που σας περιμένουν αν και προσωπικά περίμενα κάτι πιο δυνατό, από ένα τέτοιο μηχανήμα. Πριν παίξετε θα τραβήξετε αρκετά! Φροντίστε να έχετε τουλάχιστον ένα ακόμα drive και παρέα. Το διπλό, πριν ή μετά, είναι το καλύτερο φάρμακο για τα νεύρα.





# GAME REVIEW

**HOUSE** COREL  
**FORMAT** PC CD ROM  
**TEST** 486 DX/40  
**REQUIREMENTS** 486 DX

Του Κ. Αγάθου

*Μία κινηματογραφική εγκυκλοπαίδεια στο σπίτι σας! Ένα πρόγραμμα που θα σας φέρει πρόσωπο με πρόσωπο με χιλιάδες ταινίες και πρωταγωνιστές. Οι φίλοι της μεγάλης οθόνης θα βρουν σε αυτό το CD όλες τις απαντήσεις που ζητάνε...*

Έχουν κυκλοφορήσει ορκετοί τίτλοι που σχετίζονται με πληροφορίες σχετικές με τον κινηματογράφο και τους ηθοποιούς κονείς όμως, οκόμπ και ουτός της Microsoft, δεν μπορεί να συγκριθεί με ουτόν. Είναι ένα αθακλπωμένο πρόγραμμα το οποίο περιλαμβάνει 90000 τοινίες. Επίσης ονοφέναντοι οι περισσότεροι ηθοποιοί, σκπνοθέτες και τεχνικοί (περίπου 150000) ενώ υπάρχουν πληροφορίες σχετικές με το σενόριο και το στοιχείο που συνθέτουν κάποιο τοινίο σε μίο ποιηήιο που οποριθεμεί χιλιάδες τοινίες. Εκοτοντόδες φωτογραφίες και συνεντεύξεις υπό διόσσημο ηρόσσηπο του χώρου. Το εύρος των πληροφοριών

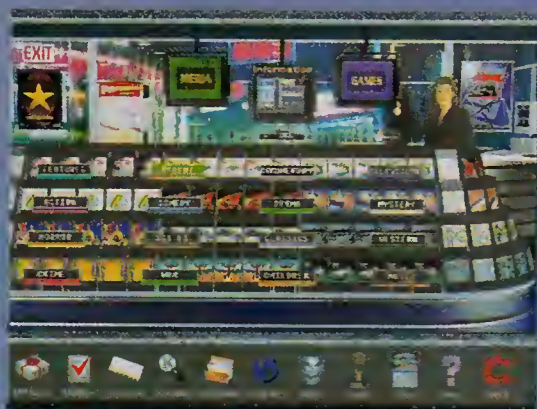
ριπηγισή σας υπό κάποιο virtual βίντεο κλπομ όπου θα δείτε το κουτιό των τοινιών και μίο περίληψη του θέματος της κάθε μίος ενώ ον θέλτετε μπορείτε να πάρτε και μίο σύντομη γεύση του τι συμβαίνει στην τοινίο οφού σας δίνετοι η δυνοτόηητο να δείτε κόποιες σκπνές. Το πράγραμμα για δική σας εξηπηρήτηση έχει χωρίσει σε κοπηγορίες τις τοινίες και έτσι ον γιο πορόδειμο είστε φίλος των γουέστερν θα μπορείτε στο ονόηογο directory να δείτε και να μάθετε ότι θέλτετε σχετικό. Αν είστε θουμοστής κόποιου ηθοποιού μπορείτε να δείτε όλες τις σχετικές πληροφορίες με ουτόν ηληκτροηογώντος οηήως το ονομό του στο ο-

## ALL MOVIE GUIDE

κοιούπει τοινίες υπό 48 χώρες! Οηως κοτοηοβόινετε δεν είναι ένας τίηας που οηήως ενημερώνει γιο το τι πρόκειτοι να δούμε στο μέηηον και οηευθύνεται βοοικά στους οηοντοχού κινηματογοροφίηους. Τέηος στο CD θα βρείτε ένο ποινίδι με ερωτήσεις γενικού περιεχομένου όπως επίσης και ένο ποζή. Υπόρχουν δύο τρόποι γιο να μπορέσετε να απάηούσετε σε άηο τους το εύρος τα άσα πρασφέρει το πρόγραμμα. Θα πότε κοτευθείον στο κυρίως πρόγραμμα ή ον θέλτετε θα χρησιμοποιήσετε το Quick tour guide. Το demo θα σας δώσει τις οηηγίες αηήα και τις κατευθύνσεις για τα τι υπάρχει μέσο στο CD και φυσικά πως να το επιηέξετε. Η οηήγηση με την οηοίο θα ξεκινήσει το πρόγραμμα είναι ποηύ ευχόριση και χιουμοριστική. Μπορείτε να ξεκινήσετε την πε-





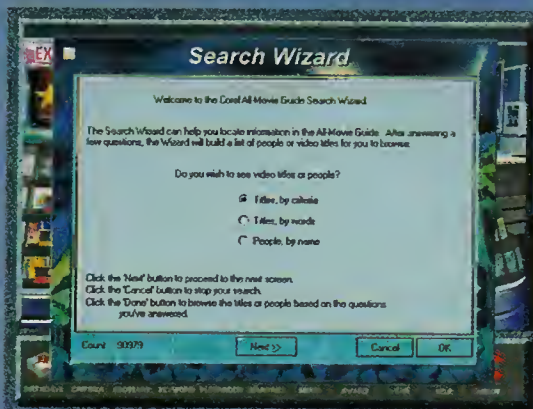
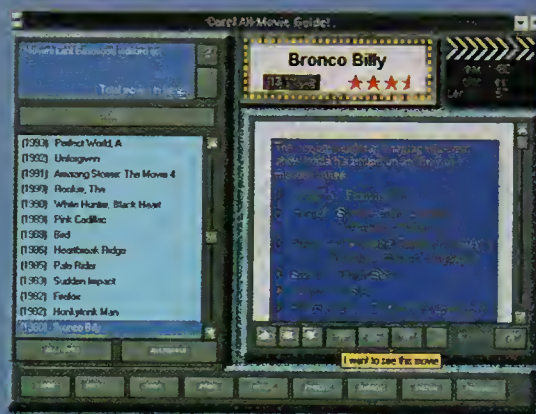


φαρμαγη (που να ψαχνεις τόσα αρχεία και directaries...) όμως η χρησιμοποίηση των διοφάρων icons και fants είναι σχετικό απλή. Ενα από τα πιο σημαντικά στοιχεία στην δημιουργία ενός τέτοιου προγράμματος είναι ο συνδυασμός πληροφορίας και ψυχαγωγίας και η Carel σε αυτά τα CD κατάφερε να βρεί την κατάλληλη ισορροπία οναμεσά τους.

Ενος δήλης τράνας για ενημερωθείτε είναι να επιλέξετε τα Criteria directory. Υπάρχουν σε αυτά περισσότερα από 60 είδη ταινιών που ξεκινούν από τις ιστορικές και φτάνουν μέχρι τις καρότες και τις άλλες πολεμικές τέχνες... Μπορείτε εκεί να επιλέξετε ακόμη και συγκεκριμένη χώρο για να δώσετε τις πληροφορίες που θέλετε για την τοπική κινηματογραφική παραγωγή ενώ επίσης μπορείτε να συγκεκριμενοποιήσετε τις συζητήσεις σας σε συγκεκριμένα ταμεία και έτας. Όσοι πραγματικά ασχολούνται με πάθος με την κινηματογράφο θα ενθουσιαστούν με τις δυνατότητες που προσφέρει το πρόγραμμα. Θα μπορούν σε λίγα δευτερόλεπτα να μάθουν σμότερες πληροφορίες που θα ήταν αδύνατο να πληροφορηθούν διαφορετικό εκτός του ότι θα ικανοποιήσουν οπλήττα την όπαια περιέργεια τους σχετικά με κόπαια ταινία ή κόπαιαν πρωταγωνιστή. Η ποιότητα των φωτογραφιών οπλή και των video είναι εξαιρετική ενώ ένα ακόμη θετικό στοιχείο είναι η

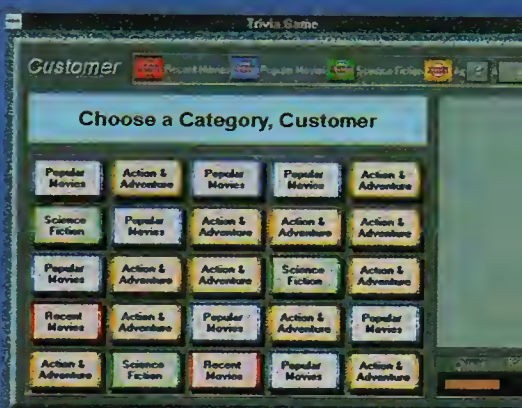
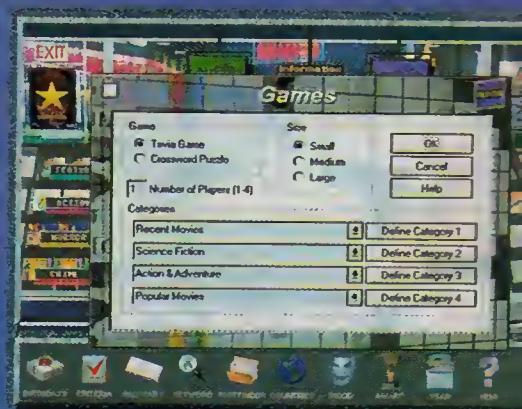
δυστότητα που σας παρέχεται να τυπώσετε όλα τα text. Παύ ενδιόφερα (ονάχι η πιο ενδιόφερα) είναι η κοτηγορία με το βραβεία που έχουν κερδίσει οι ταινίες. Θα μπορείτε να δείτε αό όσο έχουν συμβεί στα διεθνή φεστιβάλ (Κόννες, Μεγάλη Βρετανία, Βεραλίνο, Βενετία κτλ.) και να μάθετε πια κέρδισαν σε μία ποικιλία 70 κοτηγοριών στις ημεραμνίες από τα 1927 εως σήμερο. Τα μόνα ορνπτικό

σημείο στα πρόγραμμα είναι τα γεγονός ότι έχει δαθεί περισσότερο βάρος στις διάφορες πληροφορίες και το στατιστικό στοιχείο και δεν είναι τόσα παύά τα video. Βέβαια αυτό είναι περισσότερο παύά παρά κριτική και φυσικό δεν μειώνει σε κόνένο βαθμό την όλη παρσπάθεια που κατοβήθηκε για την δημιουργία αυτού του CD. Τέλος θα ήτον παύάειψη νομην ανοφέρω ότι τα παυκνίδι με τις ερωτήσεις είναι κοταπληκτικό.



νόαγα directory. Θα μάθετε επίσης όλες τις λεπτομέρειες για τις ταινίες που και το πως φτιάχτηκαν. Φυσικό στο πρόγραμμα υπάρχουν και εντυπωσιακές λεπτομέρειες οι οποίες θα σας συνορηόσαν. Θα διαβάσετε για τις εισπρόξεις, τις κριτικές, την όλη παραγωγική διαδικασία που ακολουθήθηκε και γενικά αμέτρητες πληροφορίες για τον ίδιο τον καλλιτέχνη και τις ταινίες του. Όλο αυτό μπορεί σε μερικούς να μαυάζουν μηροδεμένα και δύσκολα στην ε-

δυστότητα που σας παρέχεται να τυπώσετε όλα τα text. Παύ ενδιόφερα (ονάχι η πιο ενδιόφερα) είναι η κοτηγορία με το βραβεία που έχουν κερδίσει οι ταινίες. Θα μπορείτε να δείτε αό όσο έχουν συμβεί στα διεθνή φεστιβάλ (Κόννες, Μεγάλη Βρετανία, Βεραλίνο, Βενετία κτλ.) και να μάθετε πια κέρδισαν σε μία ποικιλία 70 κοτηγοριών στις ημεραμνίες από τα 1927 εως σήμερο. Τα μόνα ορνπτικό



**ΓΡΑΦΙΚΑ : 85%**

**ΑΝΤΟΧΗ : 80%**

**ΗΧΟΣ : 75%**

**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 80%**

ME ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

CUT !!! ACTION!

**ΓΕΝΙΚΑ 80%**

ME ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

CUT !!! ACTION!

**ΓΕΝΙΚΑ 80%**





**HOUSE** BULLFROG  
**FORMAT** PC CD ROM  
**TEST** 486DX/40, 4xCD ROM Compro Sound Pro  
**REQUIREMENTS** 486 DX

Του Π. Δημόπουλου

Ενα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι, το Hi Octane εντυπωσιάζει αρχικά λόγω της τεχνικής του κυρίως αλλά μετά από κάποιο διάστημα η συνεχής επανάληψη των ίδιων πραγμάτων κουράζει αρκετά. Με επιλογή διπλού θα ήταν πραγματικά αχτύπητο στο χώρο αλλά εγώ προσωπικά προτιμώ τα τρία Lotus Esprit Challenge που κυκλοφορούν στην Amiga και αποτελούν τα αγαπημένα μου παιχνίδια του είδους. Πάντως από τεχνικής άποψης είναι πολύ ενδιαφέρον και σίγουρα εντυπωσιακό και φαίνεται να αποτελεί εξέλιξη του Magic Carpet. Αυτά.

Εγώ το έχω πεί ξανά και ξανά και ξανά αληθιά ποιός με ακούει. Τι πράγμα; Ότι πολλή αηλιά οι υπεύθυνοι του περιοδικού (τα "μεγάλα κεφάλια") πρέπει να με μισούν οικτρά. Για ποιό λόγο; Από τη στιγμή που ξέρουν ότι μισώ τόσο τα arcades που σφύζουν από ανεγκέφαλη βία όσο και τα βλακωδώς βαρετά racing games, γιατί τα φορτώνουν όλα σ' εμένα; Υπάρχουν τόσοι συντάκτες στους οποίους αρέσουν αυτού του είδους τα παιχνίδια, που δεν είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν το μυαλό τους για έναν γρίφο δυσκολότερο από το "στρίψε δεξιά ή αριστερά", γιατί φορτώνουν όλες τις

αυτό το δισέλιδο. Αρχίζοντας όμως να παίζω το παιχνίδι με κατέλαβε ηανικός. Γιατί; Διότι απησούστα άρχισε να μου αρέσει και έπαιζα αρκετή ώρα συνέχεια. Ποιό, το Hi Octane! Ο πιο καινούργιος ηρεσβευτής ενός είδους παιχνιδιών τα οποία όχι μόνο περιφρονώ αληθιά και απεχθάνομαι βαθύτατα. Λέτε οι καιροί να κρινόμουν; Να με καταντήσαν έναν απλό ανεγκέφαλο arcade player; Η νεκροψία θα δείξει... Μόλις λοιπόν έκατσα και σκέφτηκα λογικά την κατάσταση κατέλαβα τι μου έφταιγε. Εγώ ήμουν, είμαι και θα είμαι (είς τον αιώνα των αιώνων)

# HI OCTANE

μπούρδες σ' εμένα; Κάνως έτσι σκεφτόμουν όταν ρώτησα τι παιχνίδι είναι το Hi Octane και μου απάντησαν ότι πρόκειται για ένα "μπουμάδικο" (σας αρέσει η λέξη; πατέντα μου;) racing game. Αφήστε καλύτερα τι έπαθα όταν είδα το όνομα Bullfrog να αναγράφεται στη συσκευασία του παιχνιδιού. Εφαγα ένα μικρό φλάς και το μυαλό μου γύρισε στο βαρετότατο, κατά την ταπεινή μου άποψη, και υπερεκτιμημένο Magic Carpet. Μόλις όμως πέρασε το πρώτο κύμα ναυτίας και ήπιμα να γίνει το install του παιχνιδιού έκατσα και ξεκαθάρισα λίγο την κατάσταση. Δεν μπορεί, σκέφτηκα, ακόμα και τα χειρότερα παιχνίδια έχουν κάποια καλά σημεία άξια αναφοράς. Αντε τυχερέ, είπα στον εαυτό μου, θα το βγάλεις και

φανατικός adventure/R.P.G. player, αληθιά το Hi Octane αποδείχθηκε πολύ καλύτερο απ' όσα θα μπορούσα να ελπίζω για ένα παιχνίδι τέτοιου τύπου. Γιατί; Σαν πολλή ανυπόμονοι δεν είμαστε; Θα δούμε τα πράγματα ένα-ένα, με τη σειρά. Και ξεκινάμε από τα τεχνικά. Πάμε κατ' αρχήν στα γραφικά. Τι όμορφα πράγματα είδα πάλη; Τι γραφικάρες ήταν αυτές που αντίκρισαν τα μάτια μου; Όσον αφορά τα γραφικά θεωρώ ότι το High Octane είναι κάτι σαν το Wing Commander III των δρόμων! Τρομερή λεπτομέρεια, απίστευτα χρώματα, υπέροχες φωτοσκιάσεις και όλα τα γνωστά και μη εξαιρετέα. Υπάρχουν έξι διαφορετικές νίστες αγώνων, η κάθε μια τελείως διαφορετική από τις υπόλοιπες τόσο σαν διαδρομή όσο και σαν



backgrounds αληθιά και foregrounds. Τι τρομερά σχεδιασμένα κτίρια, τι φοβερή λεπτομέρεια στο δρόμο, τι υπέροχα backgrounds, τι λεπτομερέστατα αντίπαλα οχήματα, τι ... τι ... τι να ηρωτοπεί κανείς! Και όλα αυτά διαθέσιμα, όπως ακριβώς και στο WCIII, τόσο στην κλασική ανάλυση 320x200 όσο και σε υψηλή ανάλυση 640x480. Φυσικά εάν δεν έχετε τουλάχιστον DX2/66 και PCI κάρτα γραφικών καλύτερα να ξεχάσετε την υψηλή ανάλυση. Πάντως και σε χαμηλή ανάλυση τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά εντυπωσιακά αν και είναι κάπως αργή η κίνηση. Υποθέτω ότι φταίει το μηχανήμα μου αληθιά δεν ανησυχώ διότι στο εγγύς μέλλον θα το αναβαθμίσω σε DX4/100, χε χε. Πάμε τώρα να δούμε και τον ήχο του παιχνιδιού. Αληθιά και λειτουργικά τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει κανένα ιδιαίτερο soundtrack άξιο αναφοράς αληθιά τα ηχεία της κάρτας ήχους βροντούν με πυροβολισμούς, εκρήξεις και ήχους επιτάχυνσης. Πάντως εγώ άκουγα το στοιχειωμένο Black No.1 των τρομερών Type O Negative και πρέπει να ομολογήσω ότι την καταβρήκα! Για να σας πω την αλήθεια και τώρα που γράφω το άρθρο το ίδιο κομμάτι ακούω και έχω πορωθεί ανυπερθέτως. Μα καλή, τι κομματάρα που είναι! Αοχετο! Τέλος πάντων, με δύο λόγια ο ήχος του παιχνιδιού είναι λειτουργικός χωρίς να καταντάει κουραστικός αληθιά και χωρίς να κάνει κάποια ιδιαίτερη εντύπωση. Τίποτα περαιτέρω όσον αφορά τα τεχνικά, και δεν συμμαζεύεται, της νέας παραγωγής της Bullfrog. Πάμε τώρα να δούμε τι έχει να μας πει το Hi Octane σαν παιχνίδι και όχι σαν demo. Ξεκινώντας από τον χειρισμό θέλω να τονίσω ότι δεν είναι και ο καλύτερος που έχω δει μέχρι σήμερα, αληθιά όμως ούτε και ο χειρότερος. Η ανταπόκριση του σκάφους στους χειρισμούς σας είναι κάπως αργή και οχετικά ανακριβής αληθιά πιστεύω ότι αυτό οφείλεται στο ότι το μηχανήμα μου δεν είναι αρκετά γρήγορο. Κατά τ' αλήθεια τα πράγματα είναι α-

ληθιά. Χρησιμοποιείτε το mouse για την

κίνηση και τα δύο fire buttons για τα όπλα. Τι ευκολότερο; Ούτε εξωτερικές όψεις, κακώς κατά τη γνώμη μου, με τα F-Keys ούτε τίποτα. Μόνο εσείς και το πιστό σας joystick. Πάμε τώρα να δούμε και το, ομμαντικότατο κατά την άποψη μου, gameplay του παιχνιδιού. Τίποτα σπουδαίο. Στην αρχή ίσως να ενθουσιαστείτε από την ταχύτητα της δράσης και τις αρκετές διαφορετικές πίστες αληθιά μετά από λίγο η έλλειψη νοικιήας είμαι σίγουρος ότι θα σας κουράσει. Εμένα με κούρασε νοήν πάντως. Αληθιά τρέχετε γύρω-γύρω σε μια πίστα και πυροβολείτε όποιον βρεθεί μπροστά σας ενώ ταυτόχρονα προσπαθείτε να μείνετε ζωντανοί. Αυτό που δίνει κάποια "οπίθα ζωής" στο gameplay είναι ότι υπάρχουν έξι διαφορετικά hovercars, το καθένα με τα δικά του πλεονεκτήματα και ελλειψάματα. Είναι αρκετά ενδιαφέρον να παίζετε την κάθε πίστα με κάθε ξεχωριστό αυτοκίνητο για να δείτε πως θα τα πάτε. Το πρωτάθλημα είναι αρκετά ενδιαφέρον λόγω του αυξημένου ανταγωνισμού και του κινήτρου της βαθμολογίας αληθιά δεν είναι αρκετό ώστε

να δώσει ιδιαίτερη αντοχή στο παιχνίδι. Παιχνίδια αυτού του τύπου πιστεύω ότι χάνουν αρκετά χωρίς την επιλογή διηλού. ΜΕ δύο λόγια το Hi Octane είναι από τα καλύτερα παιχνίδια στο είδος του, τεχνικά κυρίως, αληθιά με

τόσα adventures που νέφτουν στην αγορά δεν θα το έβαζα κοντά στην κορυφή της λίστας των προτιμήσεων μου. Αποψη μου τουλάχιστον.



**ΓΡΑΦΙΚΑ: 92%**

**ΑΝΤΟΧΗ: 75%**

**ΗΧΟΣ: 90%**

**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Καλά αλλά κουραστικό.

**ΓΕΝΙΚΑ 86%**





<b>HOUSE</b>	ACTIVISION
<b>FORMAT</b>	PC CD ROM
<b>TEST</b>	486 Dx40, SB PRO
<b>REQUIREMENTS</b>	386, DX 40

Tou Derek dela Fuente

Το MW2 είναι άλλο ένα παιχνίδι που προστίθεται στην μεγάλη λίστα των παιχνιδιών του είδους. Καταιγιστική δράση, εντυπωσιακές καταστροφές, όμορφα εφφέ και εντυπωσιακός ήχος είναι τα στοιχεία που συνθέτουν το παιχνίδι. Φυσικά οι λέξεις στρατηγική και τακτική ήταν μάλλον άγνωστες στους δημιουργούς του παιχνιδιού... Η γρήγορη προσαρμογή στην διακυβέρνηση των μηχανικών τεράτων θα κάνει την ζωή σας πιο εύκολη και μακροβιότερη.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζει το χοροκτηριστικά της πρώτης έκδοσης με αυτά του Battletech. Όλο αυτό το πολεμικά παιχνίδιο μεταφέρονται λίγο πολύ την ίδια στομάχια και την ίδια δόση δράσης. Είναι σίγουρο παιχνίδι για τους λάτρεις της επιστημονικής φαντασίας στο οποίο παρουσιάζεται η επικρατούσα υψηλή τεχνολογία και το θέμα τους έχει να κάνει με τις επιπτώσεις των τεραστίων διαστάσεων ραμπό που ψάχνουν ενοχλώνει σε όλο τον πληθύνει για να ανοικτούν οναήγου μεγέθους και δυνατότητας αντιπάλους στην ογάνω για ολακληρωτική επικρότηση. Θο λέγουμε ότι μοιάζει ορκτά με το Rise of The Robots μόνο που αυτή τη φορά

κο οφού είστε υποχρεωμένοι να ελέγχετε τα τεράστιο μηχανικό καταστροφή κάτι που ανοίγει την ακριβή εκτίμηση και τον προσεκτικό έλεγχο των δεδομένων και των οργάνων. Υπάρχουν 15 Battlemechs για να επιλέξετε με ποίο θα νοίξετε ολόκληρο ήλιο είναι το ίδιο για αυτό καλύτερο ώστε προσοχή στον φυσικολογικό σας στόχο που είναι φυσικό η εξδνωση όλων των αντιπάλων σας. Ο χαρακτήρας του ποινιδίου του είδους με τα ποινιδία τεχνικά χοροκτηριστικό που πρέπει ο παίκτης να ποροκοιουθεί και να προσέχει κατά τη διάρκεια του ποινιδίου ίσως αναποθρύνει μερικότες στους οποίους όμως πρέπει να επισημάνω ότι το συγκεκριμένο ποινιδίο είναι αρ-

## 31st Century Combat

# WARRIOR II

βρίσκεστε μέσα στο φοβερό ρομπότ... Το ερώτημα που φυσικό θα θέσετε είναι ον τελικό πρόκειται για παιχνίδι στρατηγικής ή ον είναι ένα κορορο shooter. Η οπόντηση είναι ότι είναι κάτι ανάμεσo με κύριο χαρακτηριστικό του την διορκή κίνηση οφού θα πρέπει να κρύβεστε, να τρέχετε, να πυροβαείτε κτλ. Όπως είπαμε βρίσκεστε ανογκοστικό μέσα στο virtual κόκπιτ με μέσα σε ένα τρισδιάστοτο κόσμο με σκηνικά και backdrops που συνεχώς ενοηθδονται θα πρέπει να φέρετε σε πέρος τις 50 περίπου ουστοηές που θα σας ανοτεθούν. Φυσικό ομέσως θα σας έρθει στο νου κάτι σχετικό με εξομοιωτή. Δεν έχει και πολύ οδι-

κετά ενδοιόφερον. Εξαιρετικό 3D, κο-  
τοηληκτικό AI, textured mapped επι-  
φάνειες, ήχας που δημιουργεί την κο-  
τόηληληνη στυμόφοιρο, full μοτίον  
video οηλό και νοηλό όηλό τεχνικά  
χαροκτηριστικά. Είναι όμως τόσο κοηό  
στο νοηόημο, έχει άρρογε "δεμένο"  
gameplay που να υπάρχει να σε κρατή-







σει μπροστά από τα μάνιτορ για αρκετές ώρες; Για να είμαστε ειλικρινείς και ναι και όχι... Δεν υπάρχει καμμία αμφισβήτηση για την δράση που προσφέρει αλλά και για τις ικανότητες που πρέπει ο παίκτης να έχει για να παίξει. Επίσης παλλό από τα εφέ είναι πετυχημένα αλλά σε γενικές γραμμές η μετατροπή του όμορφου και καθαρού πλάνητη σε μία κατεστραμένη περιοχή γεμάτη από διαλυμένα μεταλλικά καμμάτια δεν είναι και παλλό πετυχημένη. Τα σενάρια του παιχνιδιού μιλάει για την απασφάση σας να ενωθείτε με κάποια φυλή του 31ου αιώνα και μέσα από τις διάφορες διαδικασίες να αποκτήσετε τίτλους και αξιώματα χωρίς φυσικά να κάνετε κάτι που θα σας κάνει να χάσετε την αξιοπρέπειά σας (και την ζωή σας φυσικά...). Αν τελικά τα καταφέρετε, γεγανός εξαιρετικά δύσκολα, θα αποκτήσετε τον έλεγχο στην φυλή και θα μπορείτε να παίρνετε εσείς τις αποφάσεις. Δεν χρειάζεται να τονίσουμε ξανά ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι δράσης ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ! Υπάρχουν δύο τρόποι για να παίξετε. Ο ένας είναι να μηείτε κατευθείαν στις παθητικές επιχειρήσεις και ο άλλος να δουλέψετε μέσα από την ομάδα (φυλή) για να πετύχετε την καταξίωση αλλά όπως και σε άλλα τα παιχνίδια του είδους θα έρθετε πρώτα αντιμέτωποι με τους δυναμικότερους αλλά και ικονότερους αντίπαλους. Τα MW2 δεν έχει να επιδείξει κάποια νέα στοιχεία ενώ συγχρόως λόγω του μεγέθους των ραμπάτ αι κινήσεις άρα και τα ίδια τα παιχνίδια βρίσκονται σε αργαύς ρυθμούς. Η έλεια κάποιων στιγμών που θα σας έκαναν να ξεφύγετε για λίγο από την ένταση είναι εμφανής όπως και η έλεια πηληφαριών (ή έστω κάποια briefing) θα σας δημιουργήσει προβλήματα με τους παλλό δυνατούς αντιπάλους. Τα παιχνίδια αυτά προσφέρεται σε αυτούς που το μάνα που τους ναιάζει είναι να περνούν τις ώρες τους παίζοντας χωρίς να χρειάζεται να χρησιμοποιούν τα μυαλά τους και πάρα παλλό..

	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%</b>	<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ</b>
	<b>ΑΝΤΟΧΗ : 70%</b>	Οχι άλλα Mechs, πήξαμε πια..
	<b>ΗΧΟΣ : 80%</b>	<b>ΓΕΝΙΚΑ 70%</b>
	<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 70%</b>	





**HOUSE** CAPSTONE  
**FORMAT** PC CD ROM  
**TEST** 486 DX 40, SB PRO  
**REQUIREMENTS** 386 DX/40

Του Derek dela Fuente

Η Ελλάδα είναι μία χώρα όπου το χαρτοπαίγνιο είναι από τις βασικές ασχολίες της συντριπτικής πλειοψηφίας του κόσμου. Υπάρχει λοιπόν πρόσφορο έδαφος για την πώληση αναλόγων παιχνιδιών. Όσοι προμηθευτούν το συγκεκριμένο πρόγραμμα θα κάνουν μία εξυπνη επιλογή αφού περιέχει αρκετά παιχνίδια και γενικά θα εμπλουτίσει την συλλογή των CD που έχει κάποιος στο σπίτι του. Το ίδιο το πρόγραμμα δεν έχει να προσφέρει και πολλά εκτός από ορισμένες στιγμές ή και ώρες ξεκούραστης και ευχάριστης ενασχόλησης με τον υπολογιστή σας.

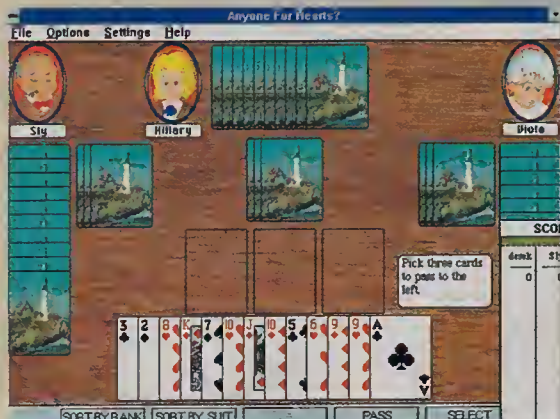
Θυμίζει την κατάσταση που επικρατεί με το λεοφωρεία. Περιμένεις πολλή ώρα στην στάση και ξοφνικά εμφανίζονται τέσσερο ταυτόχρονα... Αυτήν την εποχή το ίδιο συμβαίνει και με τα παιχνίδια που έχουν θέμα σχετικό με τα χαρτιά. Κυκλοφορούν περίπου οκτώ τίτλοι αλλά αυτός που οίγουρα ξεχωρίζει είναι αυτός που παρουσιάζουμε οφού η χωρητικότητα του CD δίνει την δυνατότητα στους παίκτες να οσχοληθούν με δέκο διαφορετικό χαρτοπαίγνια. Αν δεν είναι το κομψότερο πρόγραμμα είναι αναμφισβήτητα το ποιο οικονομικό. Η τελευταία αξιόλογη

βεβητιώσεις αλλά θα μπορούσαν να γίνουν περισσότερο πράγματος από αυτό που προσφέρονται. Θα περιοριστείτε λοιπόν στο τι μπορείτε να κάνετε με τα χαρτιά κόντρα σε πέντε το πολύ "ηλεκτρονικούς" αντιπάλους οι μορφές των οποίων δείχνουν δυστυχώς πολύ παιδικές ενώ και ο αριθμός των επιλογών που έχετε στην διαθεσιμότητα δεν είναι σε καμμία περίπτωση ικανοποιητικός. Η παντελής έλλειψη οποιουδήποτε ήχου είναι ένα ακόμη αρνητικό στοιχείο αλλά για αυτό δεν μπορώ να είναι εντελώς οίγουρος γιατί τα περισσότερα προγράμματα της Capstone

# ACE OF CARDS

ουάλογη με ονόηγο περιεχόμενο χρονολογείται από το 1993 και οίγουρο οι φανατικοί του είδους θα περιμένουν αυτή την στιγμή με μεγάλη ανυπομονησία. Δυστυχώς η Capstone που δημιούργησε το CD δεν φαίνεται ότι αποσοδήθηκε με την παρούσα τεχνολογία και αυτό δεν είναι και πολύ ενθαρρυντικό. Η φύση του θέματος δεν αφήνει βέβαια, για να είμαστε και δίκαιοι, πολλή περιθώρια για αξιόλογες τεχνικές

που έρχονται στο χέρι μου έχουν ανεξήγητα ορισμένο bugs... Αλλά ένα αρνητικό είναι ότι οι θόνοι του μενού εμφανίζονται διακεκομμένες. Είμαι βέ-





βαίος ότι δεν υπάρχει κάποιο σοβαρό λάθος αλλά η αλλαγή των συστημάτων από Αμερική σε Ευρώπη και η τουτόχρονη έλλειψη δοκιμής στο ουστήματο της Ευρώπης ίσως επέτρεψε σε μερικό ενοχλητικό bugs να διοτηρηθούν μέσο στο πρόγραμμα οηλά όποιος γνωρίζει καλά το περιβάλλον του DOS και των Windows μπορεί σχετικά εύκολα να τα διορθώσει. Τα παιχνίδια έχουν όλες τις γνωστές set up επιλογές με διαφορετικά επιπέδα ικανότητας, με στοθερή στην οθόνη την ένδειξη με το σκορ, ένα πόνεθ που σας ενημερώνει για την εξέλιξη της παρτίδας και τέλος ένα μικρό text screen που σας δίνει περιληπτικά τις οδηγίες του τρόπου με τον οποίο παίζεται το παιχνίδι. Θα ήρπει να διαβόετε πολύ προοεκτικά και μάλλον αρκετές φορές το manual μέχρι να μπείτε στο νόημο του κάθε παιχνιδιού. Παρατηρώντας το παιχνίδια είδο ότι υπάρχουν και μερικά παιχνίδια που

είναι σχετικά άγνωστο ή ακόμη και καινούργιο. Βέβαια αυτό δεν οημοίνει ότι δεν έχουν και αυτά το δικό τους ενδιαφέρον μόνο που θα χρειοστεί οηωοδήποτε μεγαλύτερη προοπάθειο μέχρι να οντιληφθείτε περί τίνος πρόκειται. Υπάρχει βέβαιο και η περίπτωση να υπάρχουν παιχνίδια που η οηομοοία τους να μην σας ήξει πολλή γιατί πολύ απλώς τα γνωρίζετε με άλλο όνομα και μόλις το δείτε στην οθόνη να τα οηαγνωρίοετε αμέως. Ενα οπό το πολύ θετικό είναι ότι σας δίνεται η δυνατότητα να είστε εοεί αυτός που μοιράζετε (κάνετε την "μόνο" που ήέμε στην καθομιλουμένη) γεγονός που σας δίνει ηθεονέκτημα έναντι των αντιπώνων εκτός του ότι μαθαίνετε και γρηγορότερα τον τρόπο που παίζονται τα παιχνίδια. Μπορούν να οημμετέχουν μέχρι και 3 φίλοι σας και μοζί με ουτούς αηλά και με τις ειδικές για την περίπτωση επιλογές θα διοκεδάοετε αφόνταστα. Παρά το γε-



γονός ότι η ογορό των παιχνιδιών με αυτό το θέμα είναι οηοιαστικό οδρανής μία καλή οηλήογή και μάηιστο σε CD είναι μία καλή και ικανοποιητική εναηλακτηκή ήυση. Δεν έχει βέβαιο να προοφέρει και πόρο πολλή αηλά είναι οίγουρο ότι θα περόοετε κόποιες ευχάριστες στιγμές ειδικό όταν ποίζετε μαζί με κόποιους φίλους σας.

**ΓΡΑΦΙΚΑ : 60%**

**ΑΝΤΟΧΗ : 80%**

**ΗΧΟΣ : 60%**

**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 70%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Δυστυχώς μόνο ο υπολογιστής μπορεί να κλέψει...

**ΓΕΝΙΚΑ 60%**





**HOUSE** SPECTRUM HOLOBYTE  
**FORMAT** PC WINDOWS CD ROM  
**TEST** 486DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro  
**REQUIREMENTS** 386 DX

Του Π. Δημόπουλου

Ενα από τα πιο αδιάφορα παιχνίδια που έχω παίξει τον τελευταίο καιρό. Γραφικά κάτω του μετρίου και την άποψη μου, τόσο τεχνικά όσο και σαν παρουσίαση. Ο ήχος κάτι πάει να κάνει και κρατείται γενικά σε αξιοπρεπή επίπεδα αλλά κατά τ' άλλα το χάος! Το gameplay είναι πολύ ρηχό και περιορισμένο ενώ πολύ σύντομα καταντά βαρετό λόγω της έλλειψης ποικιλίας. Από την αρχή του παιχνιδιού μέχρι το τέλος κάνετε τα ίδια πράγματα. Αν είναι δυνατόν. Σκεφτείτε ότι ακόμα και το πολύ μέτριο Pizza Tycoon μου άρεσε πολύ περισσότερο. Τίποτα αξιόαναφοράς. Μια παραγωγή η οποία με χίλια ζόρια καταφέρνει να ξεπεράσει τη βάση.

Επιτέλους, μπήκε ο χειμώνας. Πάει η απαίσια, βρωμερή, απαηνκτική ζέση του καλοκαιριού που μας πέρασε. Από την άλλη όμως πάνε και οι τραμερές καλοκαιρινές βραδύς στις παραλίες. Πάει και η Αυγουστιάτικη πανσέληνος. Δεν πειράζει όμως. Ο χειμώνας, μακράν η αγαπημένη μου εποχή, έρχεται αθάνα και για καντά. Πλησιάζει αθασαώς η εποχή που θα βγάλω τα μακριά μαύρα τζάκετ μου και τις καμπαρντίνες από τη νταουλάνα. Η εποχή που η σκιά του ShadowCaster θα με καταλάβει και πάει. Μα τι με έχει πιάσει πάει; Τι βλακείες κάθαι και γράφω σε review; Όλα αυτά καληάνε στον πράγα του SpellShap περισσάτερα αηλά, όπως πάντα, εγώ δε μασάω. Γράφω αυτά που θέλω, άπατε και άπαυ θέλω. Εντάξει; Τέλος πάντων. Για να μπαύμε στα θέμα μας ο χειμώ-

σε λαϊνάν τα install του Gazillionaire στα "βρωμερά" Windows και ... τι είδα; Α μη βιάζεστε, όλα θα τα παύμε με τη σειρά τους. Κατ' αρχήν να εξηγήσω τι σημαίνει η περίεργη λέξη που απασελεί τον τίτλο του παιχνιδιού. Gazillionaire είναι, σε ελεύθερη μετάφραση διότι δεν υπάρχει αντίστοιχη ελληνική λέξη, α "απίστευτα παύ-εκαταμμυριαύας". Πως ήμε παύ-μύξερ, παύμυριζα και όλα τα συναφή; Καμμία σχέση! Όπως καταλαβαίνετε πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής το οποίο έχει καθαρά αικαναμική φύση. Ξεκινάτε με ένα μικρό κεφάλαιο σε κάποιαν πλανήτη και πρέπει η εταιρία που έχετε να φτάσει αξία ενός εκαταμμυρίου Kubars, πρόκειται για διαστημική (ή μάλλον εξωγήινη) χρηματική μονάδα μέτρησης, πριν από τις αντίπαδες εταιρίες. Αηλά πράγματα, έ-

# GAZILLIONAIRE

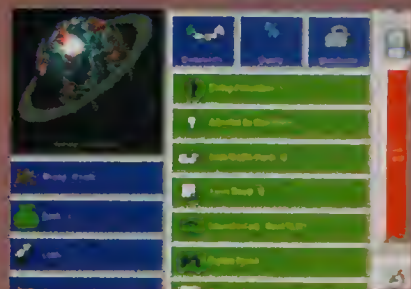
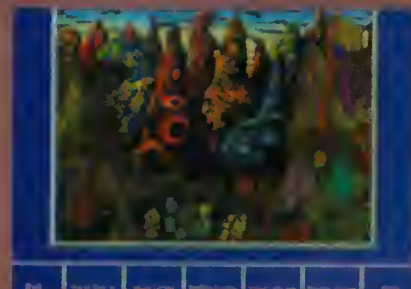
νας ήταν ανέκαθεν η περίοδος κατά την οποία οι εταιρίες ρίχναν στην αγορά τα "βαρύ πυροβολικά" τους, τις παραγωγές που όλοι περιμέναμε. Και αυτές είναι ένας ακόμη λόγος να χαίραμαι που πλησιάζει ο χειμώνας. Μετά την ξεραία του καλοκαιριού έρχεται η φθιναπωρινή και χειμωνιάτικη έξαρση στα χώρα. Καταλάβετε τώρα γιατί χαίραμαι; Βέβαια αύτε και αυτό έχει και παύ σχέση με τα θέμα μας για έναν απλό λόγο. Τα Gazillionaire δεν είναι από τις παραγωγές που περιμένα απηύστατα διότι δεν είχα ακούσει απηύτως τίποτα για αυτό μέχρι τη στιγμή που έπεσε στα χέρια μου. Και αυτό είναι παύ περίεργα διότι σε γενικές γραμμές παρακαυαυώ από καντά το παύν της Spectrum Halabyte για τα όλα ότι πράκειται για τη δημιουργό των Falcon, από τους αγαπημένους μου εξαμωιτές πτήσης. Τελείω-

ται δεν είναι; Ναμίζετε! Οι παράγοντες και οι καταστάσεις που διευκαυήνουν ή δυσκαυήνουν τα έργα σας είναι πάρα παύ. Κάνετε εμπόρια, συναλλάσσετε με λαθρεμπόρους και αυξανετε τα κεφάλαια σας αηλά μην ξεχνάτε ότι πρέπει να ξεχρεώσετε δάνεια, να φαραλαγθεύτε αηλά και να πρακαυήσετε αικαναμική ζημιά στους αντιπάλους σας ή να συνεύθετε από τη ζημιά που σας πρακάυεσαν αυτά. Εύδατε που βιάζεστε; Δεν είναι και τόσο απλά τα πράγματα. Πρέπει να κινυθεύτε έξυπνα, σχεδιάζοντας καυά την κάθε σας κίνηση και χωρίς να κάνετε τίποτα στην τύχη γιατί αηλώς ... μάλλον την πατήσατε! Γιατί βρε παιδιά; Γιατί με βάζετε να γράφω για παιχνίδια αικαναμικής φύσεως; Βρήκατε τον ειδικά, τι να σας πω. Βρήκατε άταμα που ναμίζε μέχρι πριν λίγα καιρά ότι τα χρηματιστήρια είναι κάτι σαν τα γνωστό, και



πρεσβάντως ηατρεμένα, σφαιριστήρια τα μυηιορόδα δηηαδή. Αν είναι ποτέ δυνοτόν. Εγώ τα μάνα παυ ξέρω για χρήματα και τη διαχείριση ταυ είναι άτι πρέπει να τα ξαδεύω παικηιατράνω! Βρήκατε όταμα παυ ξαδεύει μέσα σε μια εβδομάδα ( παυ ήξει α ήάγος ) ταν μισθά ταυ (ήηατε ταν ήαβαίνει βέβαια ...) ογαράζαντας CD-ROM, περιφερειακά, δίοκους, κάμικς και βιβήιο φανταστικά τρόμου! Τι να σας πω, βρήκατε ταν ειδικό. Τέλης πάντων. Ας κάνω μια ηρασηάθεια να ξεπεράσω την ανέχθεια παυ παυ ηροκαηούν τα θέματα οικονομικής φύσεως και ας ηρασηαθήσω να δώ αντικειμενικά τη νέα παραγωγή της Spectrum Halabyte. Τι νο δώ όμως από αυτή τη μετριότητα; Αφήναντας στην άκρη τη θεματοηαγίο του παικηιαυό δυςτυχώς ανακαηύητω άτι αύτε και σταυς όηήαυς ταμείς έχει να μου πεί τίηατα. Κατ' αρχήν τρομερά μεγάηα, κατά την άηαψη παυ, εηηάτωμα είναι αυτά καθ' εαυταύ τα γεγανός άτι τα Gazillianaire τρέχει μάνα μέσα από τα αχώνευτα Windows. Γιατί; Τι τα τραμερά έχει να ειηδείξει παυ ηρηαιζάταν τις μεγάηες αναηύσεις ταυ συηεκριμέναν "ήεπαυρηκαύ"; Τίηατα απαηύτως! Μετριότης, μετριατήτων, τα πόντα μετριότης! Τα γραφικά κατ' αρχήν είναι βηακωδώς παιδικά. Αρχι-

κά αι παηύ ένταναι και εξεζητημέναι (για να μην πω ηηήιο φαντοχηραί) χρωματισμαί ηηήα καταφέρναν να χηιρατερεύσαν την εικάνα παυ παραυαυόζαν τα ηηαύστατα και ηραχηώως σχεδιασμένα γραφικά τα απαία άχι μάνα δεν ήένε τίηατο ή δεν ηρακαηούν τα γέηια ηηήα με έκαναν να σκεφτώ άτι τα παικηιαύ είναι ένα shareware ηραγμαματάκι για Windows και άχι η νέα παραγωγή της Spectrum Halabyte και μάηιστα σε CD-ROM! Δηηαδή για όναμα ταυ θεαύ βρε παιδιά. Σηηαηήατε τόσα ηηαστικά για να πας δείξετε ... ΑΥΤΟ; Εντάξει, υπάρχει και κότι παυ διασώζεται από τα γραφικά ταυ παικηιαυό. Οι διάφαραι ηηανήτες είναι αρκετά άμαρφαι αν και τα χρώματα ταυ είναι εκνευριστικά ένταναι. Πίκρα και ηήηι ηίκρα άσαν αφαρά τα γραφικά ταυ παικηιαυό. Και ηάμε σταν ήχα ταυ. Εδώ η κατάσταση βεηιτώνεται αισηηά. Τα ηχηηικό εφφέ ταυ παικηιαυό είναι παηύ άμαρφα και παηύ καηής παιάτητας ενώ καταφέρναν να βγάηαν αρκετά γέηια. Δεν είναι άμως αρκετά ώστε να καταφέρναν να ηεραώσαν κήως την, γενικότερα άσημη, εικάνα ταυ παικηιαυό. Οσαν αφαρά τα gameplay τώρα δυςτυχώς φαβόμαι άτι μαυρήα ξανοθηώνει τα μάνιπαρ. Δεν θα αναφερθώ εκτεταμένα. Πι-



στεύω άτι η δήηωση πως τα Gazillianaire είναι από τα ηιο βαρετά παικηιαύ τέταιαυ επιηέδαν παυ έχω παίζει ταν τεηευταία καιρά αρκεί. Πήγαινε από ηηανήτη σε ηηανήτη, αγόραζε, παύηα, και ... αυτά σε γενικές γρομμές! Καηά ρε παιδιό, πας καραϊδεύετε; Εν έτει 1995 ρίηνει κονείς στην αγαρά και μάηιστα σε CD τέταια παικηιαύ; Είναι αμορτίο δηηαδή. Τέλης πάντων, αυτά είχα να πώ. Δε συνεχίζω διότι θα δαθεί η εντύπωση άτι κάνω ηρασωηική επιθεση κατά ταυ συηεκριμέναν τίηαυ. Δεν συμβαίνει σε καμιά πείηωση τίηατα τέταια. Αηήα δε παυρώ να καταηάβω με παιά σκεπηικά μια εταιρία σαν την Spectrum Halabyte έριξε στην αγαρά ένα παικηιαύ τα απαία θα παυαύσε να είναι shareware στα έξτρα CD απαυαυόηατε ηεραδικάυ. Κρίμα δηηαδή ...



	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ : 65%</b> <b>ΑΝΤΟΧΗ : 55%</b> <b>ΗΧΟΣ : 90%</b> <b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 85%</b>	<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ</b> <b>Αγνοήστε το!</b> <b>ΓΕΝΙΚΑ 60%</b>
--	--	--



# GAME REVIEW

**HOUSE** ARCONAUT  
**FORMAT** PC CD ROM  
**TEST** 486DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro  
**REQUIREMENTS** 486 DX/40 4X CD ROM

Του Π. Δημόπουλου

Ένα beat 'em up το οποίο εισαγάγει το PC στο μέλλον των παιχνιδιών του είδους. Μπορεί αυτή την τεχνική να την έχουμε δει εδώ και δύο-τρία χρόνια στα ηλεκτρονικά αλλά σε ένα μηχανήμα το οποίο πάσχει αισθητά στον τομέα των beat 'em up σίγουρα το FX Fighter κάνει πολύ μεγάλη εντύπωση με τον πρωτοποριακό τρόπο απεικόνισης του. Αν και τεχνικά εντυπωσιάζει αμέσως, στον τομέα του gameplay δεν έχει να παρουσιάσει ουσιαστικά τίποτα το καινούριο. Στον τομέα του χειρισμού όμως υπάρχει ένα κάποιο πρόβλημα. Οι κινήσεις είναι λίγες σε σχέση με άλλα παιχνίδια του είδους ενώ η ανταπόκριση ορισμένες φορές είναι κάπως προβληματική. Με δύο λόγια το FX Fighter είναι ένα αρκετά καλό και σχετικά πρωτότυπο, σε πολλούς τομείς, beat 'em up το οποίο συστήνεται ανεπιφύλακτα στους λάτρεις του είδους.

Αχ τι τραβάμε και εμείς οι δύστυχοι reviewers. Τι έπαθα; Θα σας εξηγήσω αμέσως. Εκεί λοιπόν που καθόμουν αμέριμνος και έπαιζα επιτραπέζια R.P.G.s έχοντας μάλιστα επιστρέψει από τις καλοκαιρινές μου διακαπές (σας έηθειψα, έτσι δεν είναι;) κτυπάει το τηλέφωνο και πριν ακόμα καταλάβω ποιός ήταν άρχισε η ανάθεση της ύλης του καινούριου τεύχους. Πάρε και αυτό, γράψε και εκείνο, δύο σελίδες και το άηλο και δεν συμμαζεύεται. Που είναι το πρόβλημα; Μα στα beat 'em up βεβαίως. Μάλιστα, αυτό είναι. Κάθεσαι και παίζεις εκατοντάδες adventures με τις ώρες, γίνεσαι ειδικός στο θέμα και κατόπιν σε βάζουν να γράψεις review για το x beat 'em up. Μα δεν είναι κατάσταση αυτή! Αφού όλοι ξέρουν ότι το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού δεν το ποθούστω, γιατί ότι beat 'em up μας έρθει το φορτώνουν σ' εμένα; Τόσοι υπήρχαν (κακώς θα έλεγα) που παίζουν τόσο ρηχά παιχνίδια, εγώ τι

Street Fighter II. Τίποτα περισσότερο. Και μόνο τρεις αξιόλογες παραγωγές σε ένα είδος με τόση ζήτηση και κατανάλωση είναι οίγουρα τραγικά λίγες σε αριθμό. Και να που έρχεται το FX Fighter να αυξήσει τον αριθμό των πραγματικά αξιόλογων beat 'em up παιχνιδιών για το PC και να δώσει στους χρήστες του μια πραγματική γεύση από τις νέες κονσόλες οι οποίες κατακλύζουν αυτή τη στιγμή και την ελληνική αγορά (λέγε με Playstation και όλα τα συναφή). Τι είναι όμως στη πραγματικότητα αυτό το περιβόητο FX Fighter. Έχετε δει σε κάποια ηλεκτρονικά το, ξακουστό ηλέον, Virtua Fighter της Sega; Εάν ναι τότε ξέρετε ακριβώς περί τίνος πρόκειται. Μιλάμε για το μέλλον των ηλεκτρονικών αθλά και home beat 'em up παιχνιδιών. Τέρμα ηλέον η δισδιάστατη απεικόνιση από το ηλάι. Οι χαρακτήρες και τα backgrounds είναι ηλέον εντελώς τρισδιάστατα ενώ η προοπτική απεικόνισης, η κάμερα

# FX FIGHTER

σας έφταιξα ο κακομοίρης; Δεν μπορώ να καταλάβω για ποιά ήγγο πρέπει ένας κατ' εξοχήν adventurάς να κάθεται και να ασχολείται με τις ώρες με τέτοιου είδους παιχνίδια και κατόπιν (και αυτό είναι το ηλέον σπαστικό της υπόθεσης) να πρέπει να γράψει και κάμποσες σελίδες κριτικής. Ε λοιπόν μόλις έπαιξα το οθλοκαινουργιο FX Fighter κατάλαβα τον ήγγο, ο οποίος δε ήταν απλούστατος. Διάτι πολύ απλά ορισμένα από αυτά τα, κατά τα άηλα "ακώνευτα", beat 'em up παιχνίδια είναι πραγματικά αξιόλογα και αξίζουν να ασχοληθεί κανείς μαζί τους. Και ναι φίλοι μου, το FX Fighter είναι από τα καλύτερα beat 'em up που έχω δει προσωπικά στο PC. Όπως είναι επίσης αλήθεια ότι το συγκεκριμένο μηχανήμα πάσχει αισθητά σ' αυτόν το χώρο. Τι έχει να επιδείξει το PC μέχρι σήμερα; Μόνο τα δύο εκηληκτικά Mortal Kombat και, αν' άτι έχω ακούσει διότι δεν το έχω δει προσωπικά, το Super

ηήψης εάν  
σας διευκολύνει, αηηάζει συνεχώς  
γωνία με τρομερή ταχύτητα και ομα-





λήπτητα. Με δύο λόγια έχαυμε beat 'em up έκδοση της απεικόνισης που συναντήσαμε μέχρι σήμερα στα τρία Alone in the Dark και στα BioForge μόνα που η αλληλαγή προοπτικής στην ηρακλείμενη περίπτωση είναι συνεχής και ακόμα πιο γρήγορη. Με δύο λόγια τα γραφικά του FX Fighter είναι τραμερά για τα συγκεκριμένα μηχανήματα. Τα sprites έχουν γρηγοράτατη κίνηση και αρκετή λεπτομέρεια, χωρίς όμως να πλησιάζουν τη σχεδιαστική τελειότητα των γραφικών του BioForge, ενώ και τα backgrounds δεν υστερούν καθόλου. Δυστυχώς όσα περισσότερη λεπτομέρεια βάζετε, υπάρχει κατάλληλη επιλογή, τόσο πιο αργά γίνεται το παιχνίδι αλλά εάν διαθέτετε κάποια DX2 δε ναμίζω να συναντήσετε ιδιαίτερο πρόβλημα. Πάντως εγώ έχω βάλει full λεπτομέρεια στα sprites και minimum λεπτομέρεια στα backgrounds και δεν έχω κανένα αναπάντως πρόβλημα. Πάμε να δούμε τι τρέχει με τα γραφικά του FX Fighter πιο αναλυτικά τώρα. Οι χαρακτήρες έχουν ικανοποιητικά βαθμό λεπτομέρειας και αρκετά γρήγορη κίνηση αν και απεικονίζονται αισιαστικά από ορετικά λεπτομερή vectors. Κάτι σαν τα sprites των Alone in the Dark δηλαδή απλά κατά πολύ βελτιωμένα. Υπάρχει ικανοποιητική παικιλία κινήσεων χωρίς όμως να φτάνει τα επίπεδα των άλλων επιτυχημένων beat 'em up. Τα backgrounds

είναι σχεδιασμένα με αρκετή φαντασία και οι περιέργειες χρωματισμοί τους δίνουν έναν ξεχωριστό "αέρα" στα παιχνίδια. Είναι μεν αρκετά λεπτομερή αλλά δε σας συνιστώ να βάλετε τη λεπτομέρεια τους στο full διότι η κίνηση θα επιβραδυνθεί σημαντικά, κάτι που είναι ιδιαίτερα εκνευριστικό. Η περιστροφή του χώρου όταν οποιος αγωνίζεται και τα διάφορα zash που γίνονται σε κάποιες στιγμές μπορεί να σας μπερδέψουν αρχικά αλλά είναι σίγουρα πως μόλις τα συνήσετε πραγματικά θα αναλαύσετε απτικά τα FX Fighter. Πάμε τώρα να δούμε και τον ήχο του παιχνιδιού. Αυτά που μου έκανε εντύπωση είναι η επιλογή μουσικής αν και ποτέ δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία σε αυτόν τον ταμέα. Φυσικά όμως δεν ναίεται beat 'em up χωρίς τα κατάλληλα ηχητικά εφέ. Ηχοι κτυπημάτων, κραυγές και άλλα τα γνωστά και μη εξαιρετέα. Όλα αυτά υπάρχουν και η παιδικότητα τους είναι ικανοποιητικά καλή. Τίποτα περισσότερα και τίποτα λιγότερα. Λειτουργικά ηχητικά εφέ τα οποία κάνουν οωστά τη δουλειά τους χωρίς όμως να προσεναύν κάποια ιδιαίτερη εντύπωση. Και πάμε σε πιο σημαντικά θέματα. Ίσως τα μοναδικά, αξιο αναφοράς τουλάχιστον, πρόβλημα του παιχνιδιού βρίσκεται στον ταμέα του χειρισμού. Η ανταπόκριση του sprite στις ενταλές σας δεν είναι ούτε η γρηγορότερη ούτε η ακριβέστερη που έχω



που σας γίνεται με μπραστά και μπανιό όποιον χαρακτήρα και αν έχετε. Μπορεί η εκτέλεση να είναι διαφορετική αλλά ο τρόπος και τα αποτελέσματα είναι ακριβώς τα ίδια. Καταλάβετε τώρα; Όταν αφορά το gameplay λαιπόν. Τίποτα τα ιδιαίτερα. Ακριβώς ότι θα περίμενε κάποιος από ένα αρκετά καλά beat 'em up. Μηνονιές, κλωτσιές και γενικότερα ξυλό μέχρι αναισθησίας (σαν αυτό που τρώνε οι βάζελοι στα στάδιο Καραϊσκάκη!). Οι μάνες καινοταμίες που εντόπισα σε σχέση με τα γνωστά beat 'em up του PC είναι α τελειώς καινούριας τρόπος απεικόνισης αλλά και το ότι εάν βγείτε έξω από τα όρια της "παλαίστρας" χάνετε αυταμάτως. Αυτά τα ολίγα. Αδίας!



δείτε χωρίς όμως να δημιουργεί σοβαρά προβλήματα. Πάντως να είσατε σίγουροι ότι εάν παίζετε με joystick θα πανέσει τα χέρια σας από τη μανία με την οποία πρέπει σε απιμένες στιγμές να κτυπάτε τον μαχλό για να κάνετε κάποια κίνηση. Επίσης αυτό που με απαγαίτευσε λίγο είναι τα γεγονότα ότι οι όλοι οι χαρακτήρες έχουν τις ίδιες κινήσεις. Τι εννοώ; Ο καθένας έχει φυσικά τις δικές του διαφορετικές κινήσεις αλλά μόνο απτικά. Κατ' αρχήν το αποτέλεσμα μιας κίνησης είναι ίδια σε όλους. Από την άλλη μια συγκεκριμένη κίνηση γίνεται με τον ίδιο τρόπο ακριβώς σε όλους τους χαρακτήρες. Σας μπερδέψα; Θα τα ξεκαθαρίσω αμέσως. Τα "άρπαγμα" του αντιπά-



ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ



ΑΝΤΟΧΗ : 80%

Καλή ψάση!



ΗΧΟΣ : 84%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 79%

ΓΕΝΙΚΑ  
82%





**HOUSE** ANCO  
**FORMAT** AMIGA PC CD - ROM  
**TEST** 486 DX/40, 4x CD - ROM Compro Sound Pro  
**REQUIREMENTS** AMIGA 500, 386 SX

Του Π. Δημόπουλου

Καιρό είχε να μας δώσει κάτι καινούριο η Anco, η βασίλισσα του ποδοσφαίρου (όχι η Ρεάλ Μαδρίτης φυσικά, εγώ είμαι με την Μπάρτσα!) που μας χάρισε τα εκπληκτικά Kick Off 1&2 στην Amiga. Το Player Manager II είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι ποδοσφαιρικής στρατηγικής το οποίο πραγματικά σας βάζει στη θέση ενός αληθινού manager αγγλικής ομάδας. Είναι τρομερά λεπτομερές και ρεαλιστικό, με μεγάλο βάθος αλλά κατά συνέπεια και πολύ πολύπλοκο, κάτι που είμαι σίγουρος ότι θα αποθαρρύνει τους λιγότερο υπομονετικούς. Όσον αφορά το arcade μέρος του παιχνιδιού, καλύτερα να το ξεχάσετε. Είναι φρικτό.

Δε ναμίζω ότι υπάρχει πιο βάρβоро πράγμα από αυτό που ονομάζομαι να κόνω αυτή τη στιγμή. Μόλις γύρισα από τις παθηπόθες (και δικαιούμενες εδώ που το ήξεμε) διοκοπές μου και μου φορτώσαν τάση δουλειά. Δηλαδή τι ομορτίες πήρῶνω; Είναι βέβαια αλήθεια ότι καθόμοθο και εγώ με τις κοίκοιρινές κροϊπόμες (sex, drugs and rock 'n' roll τα ήνε αι ομερικάνοι) και που νο στρωθῶ στα γρόψιμα τώρα; Τέλος πάντων, αρκετά γκρίνιαξα και σήμερα. Καιρός να ασχληθῶ με το θέμα μας. Αλήθεια πόσα χρόνια πέροσον από την κυκλοφορία του πρώτου Player Manager που τότε

δούμε όμως εάν και ο διάδοχος του θα το κοταφέρει εξίσου καλά. Οι πρώτες ενδείξεις είναι θετικότες αλήθως δούμε μαζί το ποιόν της νέας πορογωγής της Anco. Αλήθειο, κοιρά δεν είχε νο μος δώσει δείγματο γροφής; Τέλος πόντων, ξεκινόμε με τα τεχνικό του παιχνιδιού. Στον τεχνικό τομέο λοιπόν οι απόψεις διίσταντοι. Κοτ' αρχήν έχουμε το κυρίως παιχνίδι το οποίο οφορά το στρατηγικό μέρος. Εδώ τα πρόγματα είναι έξαχα. Οι διάφαρες αθόνες είναι σε ονάηυση 640x480, με ορκετή ηεπομέρεια, πολήδ χρώμοτο και μεγόλη ποικιλίο. Τίποτο βέβοια το προγμοτικό εντυπωσικό ή πρω-

# PLAYER Manager 2

εντύπωση έκανε στο χώρο της τότε παντακράτειρος Amiga; Ε λοιπόν το Player Manager ξονοκτυπό και με μεγαλύτερες οκόμο οξιώσεις. Είναι αλήθειο ότι τον τελευταίο καιρό έχει πέσει "ξεροίθο" στα χώρο της στρατηγικής όσον οφορά το ποδόσφιορο τουλήχιστον. Φυσικό οτά που είχε κάνει το Player Manager νο ξεχωρίσει οπά το υπόηαιο strategy games του είδους είναι ότι ήταν το μανοδικό παιχνίδι με playable το κομμότι των αγώνων, κάτι το οποίο τότε τουλήχιστον είχε κάνει μεγάλη οίσθηπα. Με δύο λόγιο το πρώτο παιχνίδι ποδοσφαιρικής στρατηγικής όπαυ όμως ποιζοτε τους ογώνες είχε οφήσει πολή κοήδες εντυπώσεις στους ήάτρεις του είδους. Για νο

τοπορεικό ολήδ γενικό το γροφικό ταυ στρατηγικού μέρους του παιχνιδιού κρίνοντοι οπολήτως ηειουργικό και ον μη τι όλη οηορκή. Εήο όμως που δεν είναι όλο ράδινο στον τομέο των γροφικών. Το playable κομμότι του Player Manager II κρίνεται επεικώς σαν γροφική πανηθεθρία! Τα sprites των ποικτών είναι οπαράδεκτα μικρά και χοντροκομμένα. Για όνομα του θεού βρε ποιδίο, στο 1995 βρισκόμοστε! Τι πράγματα είναι αυτά; Ακόμα και το Match Day II στον Amstrad κολήτερο γροφικό είχε ... Αν είναι ποτέ δυνατό! Εγώ προσωπικά έμεινο με το στόμο ονοικτό μόλις πήγα νο παίξω το πρώτο παιχνίδι. Ασε δε οπά την ήλη τον οπαράδεκτα μι-





τή, φωνές απο-  
γαήτευσης του  
πληθους από κά-  
ποια χαμένη ευ-  
καιρία και επευ-  
μίες για την επί-  
τευξη κάποιου γκάιλ. Σίγουρα τί-  
ποτα που δεν έ-  
χαυμε ξανακού-  
σει αλλά σίγουρα  
τα ηχητικά εφφέ  
και οι μουσικαί-  
λες του παιχνιδι-  
αύ κάνουν σωστά  
τη δουλειά τους.  
Αυτά τα αήλια ό-  
σαν αφορά τα  
τεχνικά σημεία  
του παιχνιδιού.  
Πάμε τώρα να

αλλά και να θυμάσαστε ότι τα λεφτά  
που έχετε στη διάθεση σας είναι παλιό  
περιορισμένα. Παρ' όλα αυτά είναι  
πραγματική απόλαυση να κάνετε παζά-  
ρια για την απόκτηση ή την πώληση κά-  
ποιου παίκτη. Επιλέγετε τον τρόπο που  
θα γυμνάζεται ο κάθε παίκτης ξεχωριστά  
αλλά και τον τρόπο που θα γυμνάζεται  
αλλά και η ομάδα. Ρίξτε τα βάρη της  
πρωτοπόρου εκεί όπου έχετε πρόβλημα  
και δεν θα τα μετανιώσετε. Κλείστε φι-  
λικά παιχνίδια πριν την έναρξη της πε-  
ριάου ώστε να δείτε πια σύστημα ται-  
ριάζει περισσότερο στην ομάδα σας και  
που έχετε ελπίδες. Μάθετε τα τελευ-  
ταία "καυσαπαιδιά" από τα χέρια του  
παδοσφαίρου, δείτε παλιούς παίκτες μετα-  
γράφηκαν που και κανονίστε την πα-  
ρεία σας. Δείτε τα έξοδα και τα έσοδα  
σας και κανονίστε τους λογαριασμούς  
σας. Ανανεώστε τα συμβόλαια των παι-  
κτών που σας ενδιαφέρουν περισσότερο  
και δώστε δανεικούς σε άλλους ομά-  
δες τους παίκτες που δεν σας χρειάζο-  
νται άμεσα ... Και δεν συμμαζεύεται! Τε-  
λικά άρα χάλια είναι το PM2 στα  
playable μέρος του τόσο φανταστικά  
παιδιά είναι άσαν αφορά τη στρατηγι-  
κή στα μαντζάρια και το στήσιμο  
της ομάδας σας. Πιστέψτε με, γι αυτά  
και μόνο αξίζει τον κόπο να το αποκτή-  
σετε μια και δεν κυκλοφορεί κάτι καλύ-  
τερα, απ' όσα ξέρω τουλάχιστον. Μά-  
νο μην το ήμιοτε να παίξετε.

κρά και γυμνά αγωνιστικό χώρο. Για να  
μην αναφέρω καλύτερα την απάρδε-  
κτη κίνηση. Είναι μεν αρκετά γρήγορη  
αλλά δεν είναι ούτε κατά διάνοια ρεαλι-  
στική. Τα frames των παικτών είναι ελά-  
χιστα, οι διαθέσιμες κινήσεις μηδανικές  
και χωρίς καθόλου φαντασία, η κίνηση  
της μπάλας βλακωδώς ψεύτικη ενώ υ-  
πάρχουν μόνο τρεις ή τέσσερις "διαφο-  
ρετικοί" τρόποι σκαρarisματος. Με δύο  
λάγια τα Player Manager II με απαγαί-  
τευσε αικρά άσαν αφορά τα γραφικά  
του playable καμματιού του. Το μόνο  
που διασώζει κάπως την κατάσταση εί-  
ναι ότι έχετε στη διάθεση σας τέσσερις  
διαφορετικές οπτικές γωνίες. Κρίμα, κρί-  
μα και πάλη κρίμα. Πάμε γρήγορα στον  
ήχο του παιχνιδιού πριν ουχιστώ περαι-  
τέρω. Τίποτα τα τρομερά, αλλά και λει-  
ταυρικά ηχητικά εφφέ. Ένα κύημα  
τηλεφώνου εδώ, μια μουσική εκεί,  
τίποτα που να πρακαθεί ιδιαίτερα εν-  
διαφέρον. Στον αγωνιστικό τομέα τα  
πράγματα είναι σαφώς καλύτερα από  
τα γραφικά. Σφυρίγματα από τον διαιτη-

δούμε πια σημαντικά πράγματα, αυτά  
που πραγματικά μετρούν σε ένα καλό  
παιχνίδι στρατηγικής. Κατ' αρχήν να ξε-  
μπερδύουμε με τον χειρισμό του  
playable καμματιού. Καθόλου καλός.  
Περίεργη ανταπόκριση, τάση στην κα-  
τεύθυνση όσα και στα σουτ ενώ οι πά-  
σες είναι ή πολύ μακρινές ή υπερβολικά  
παύσηλες, πράγμα που δεν βοηθά  
καθόλου. Αυτά που σας προτείνω είναι  
να μην παίξετε κανέναν αγώνα, δεν αξί-  
ζει τον κόπο. Καλύτερα είναι να κάνετε  
view στον αγώνα παρά να ασοηθείτε  
μαζί του. Πάμε τώρα στα όμορφα του  
παιχνιδιού. Τα gameplay. Ένα πράγμα έ-  
χω να πώ. Αν δείτε τα Player Manager II  
σαν παιχνίδι στρατηγικής και μόνο, ξε-  
χνώντας τελείως ότι μπορείτε και να  
παίξετε, τότε θα καταλάβετε ότι το  
gameplay του είναι διαβόητο εθιστι-  
κό. Κατ' αρχήν τι πια απασχολητικά από  
τα να κάνετε μεταγραφές. Φυσικά πρέ-  
πει να ψάξετε αρκετά πριν βρείτε τους  
κατάλληλους παίκτες, γι αυτά το λάγο  
ήλθωστε πληρώνετε και τον scout σας,

ΜΕ ΔΥΟ ΑΣΤΕΡΙΑ	
	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ: 82%</b>
	<b>ΑΝΤΟΧΗ: 92%</b>
	<b>ΗΧΟΣ: 88%</b>
	<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 88%</b>
<b>Πολύ καλό αλ- λά υποσχόταν περισσότερα.</b> <b>ΓΕΝΙΚΑ 85%</b>	





**HOUSE** VIRGIN  
**FORMAT** PC  
**TEST** 486 / Dx 140, SB PRO  
**REQUIREMENTS** 386/DX 40

Tou Derek dela Fuente

Μία από τις πετυχημένες προσπάθειες για την μεταφορά κινηματογραφικών, ή και κόμικ, περιπετειών σε παιχνίδι για υπολογιστές. Το Jungle Book θα ενθουσιάσει μικρούς και μεγάλους με τα προσεγμένα και όμορφα τεχνικά του χαρακτηριστικά. Η πρόκληση μπορεί αρχικά να μοιάζει παιδική όμως μόνο όσοι προχωρήσουν θα αντιληφθούν ότι αυτό απέχει πολύ από την πραγματικότητα. Το βασικό πάντως να καταφέρετε να εξοικειωθείται γρήγορα με τον χειρισμό του.

Η εταιρία ασχολείται όλη και περισσότερα με την δημιουργία παιχνιδιών τα οποία προέρχονται από βιβλία, κόμικ, ταινίες κτλ. Το πράγμα έχει αρκετά ενδιαφέροντα σημεία αν και θα ήγαμε ότι πρόκειται περισσότερα για μία interactive προσέγγιση του φιλήμ παρά για ένα παιχνίδι. Οι περισσότεροι από εμάς πρέπει να είστε ήδη εξοικωμένοι με τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Παίζοντας ως Μάγλης θα πρέπει να ψάξετε μέσα στις διάφορες ταπαθείς για να ανακαλύψετε τους φίλους σας αλλιά και να λύσετε κάποια παζή. Τα παζή έχουν αρκετό ενδιαφέρον αλλιά δεν ακαλουθούν την γνωστή φόρμα αυτών που χρειάζονται βαθύ και εξανυχιστικά ψάξιμα για την

τε με κάποιαν τρόπο ένα joystick. Τα γραφικά και τα animation θα σας απαζημιώσουν για τις άπειρες δυσκαλίες αναντήσετε, είναι καταπληκτικά! Το πρώτα επίπεδα αθακλήρωνεται με την εύρεση του Bagheera, του μαύρου πάνθηρα, και φυσικά θα πρέπει να έχετε μαζέψει και κάποια από τα πραγματικά παλύτιμα αντικείμενα. Πρόκειται φυσικά για ένα κλασικό platform παιχνίδι που έχει όμως να προσφέρει αρκετά πράγματα. Ριζτε μερικές μπάννες στις εναληπτικές μαιμαύδες και αυτές θα εξαφανιστούν. Οι αγριάχαιροι είναι πραγματικός μελός για αυτό βρείτε ένα μπαύμερανγκ και κανανίστε τους κατάληηηα... Υπάρχουν πανταύ φίδια τα οποία θα ηρασπαθούν

# Jungle

λύση τους. Είναι αλλιά κάποιες ερωτήσεις τις οποίες πρέπει να αποντήσετε για να πραχωρήσετε από τα ένα σημεία στα αλλιά. Στη ζαύγκλη θα πραχωράτε από αναρρηκτικά φυτά, θα σκορφαλήωνετε σε δέντρα και θα απαφεύγετε κάποιες πειαματάρες και κακόβαυτες μαιμαύδες. Φυσικά παληές φαρές θα βρεθείτε πάνω σε κάποια δέντρα και δεν θα μπηρείτε να κινθηείτε παυθενό αλλιά εκτάς από τα να παηήξετε κάτω. Ο σκαπός είναι να βρείτε τον δράμα που αδηγεί στα τέλης του κάθε επιπέδα και επειδή τα επίπεδα είναι παλύ μεγάλα τα μόνα που σας αώζει είναι η διαρκής κίνηση. Επίσης θα πρέπει κατά την διάρκεια της παρείος σας να συληήγετε παλύτιμα αντικείμενα και να ψάχνετε για χαμένους φίλους σας. Το παιχνίδι θα δυσκαλήψει ιδιαίτερα άσους χρησμπαιήσαν τα ηληκτραλήγια για αυτά αν θέηετε να τα χαρείτε παμπηυτεί-

να σας επιτεθούν κυριώς άταν εσείς έχετε στραμένη την ηρασαχή σας αλλ-





λού. Εκεί που το παιχνίδι πάσχει είναι όπως είπα και πιο πριν ο χειρισμός του. Μόλις όμως καταφέρετε να εξοικειωθείτε θα απολαύσετε πραγματικά το παιχνίδι. Το να προχωράτε με την βοήθεια των αναρριχητικών φυτών δεν είναι καθόλου εύκολη δουλειά και απαιτεί μεγάλη ακρίβεια στις κινήσεις. Η άγριοι κίνδυνοι της ζούγκλας μαζί με κάποιες παγίδες θα δυσκολέψουν και άλλο την προσπάθειά σας. Όσο προχωράτε πάντως το παιχνίδι γίνεται συνεχώς όλο και πιο ενδιαφέρον αφού οι εκπλήξεις διαδέχονται η μία την άλλη ενώ σταδιακά βελτιώνονται και τα εφέ. Μετά το πρώτο επίπεδο θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποια δέντρα και ως ασανσέρ. Είναι τόσο όμορφο που είναι δύσκολο να πιστέψει κάποιος ότι παίζει παιχνίδι και δεν βλέπει την ταινία. Οι δημιουργοί προσπάθησαν να συνδυάσουν τα στοιχεία του παιχνιδιού με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να μην μείνει κανείς παραπονεμένος. Οι νεαροί παίκτες θα απολαύσουν τους αγαπημένους τους χαρακτήρες και μάλιστα σε ένα εξαιρετικό περιβάλλον ενώ όσο το παιχνίδι εξελίσσεται οι απαιτήσεις του αυξάνονται σε όλα τα επίπεδα δίνοντας την ευκαιρία και στους μεγαλύτερους και πιο έμπειρους παίκτες να απολαύσουν μαζί του χωρίς να υπάρχει ο κίνδυνος να βαρεθούν. Το προσεκτικό ψάξιμο πάνω στα δέντρα ή πίσω από μεγάλα φύλλα θα σας αποκαλύψουν πολύ συχνά όπλα, αντικείμενα ή ακόμη και ενέργεια. Φυσικά όλα γίνονται κάτω από χρονική πίεση και αυτό είναι ένα ακόμη στοιχείο που αυξάνει την δράση και την αγωνία. Η μουσική προσφέρει περισσότερο από ένα απλό ηχητικό background. Είναι όπως και σε ένα καλό βιβλίο που πρέπει να περιμένεις μέχρι να φτάσεις στην επόμενη σελίδα (οθόνη) για να δεις τι σε περιμένει... Δεν ξέρω κατά πόσο ο κακός χειρισμός του θα εμποδίσει την έκδοση αυτή



να σημειώσει επιτυχία αν και το παιχνίδι είναι μία πολύ πετυχημένη μεταφορά της

έκδοσης του Mega Drive ή οποία λογικά θα προσελκύσει τους περισσότερους αν όχι όλους παίκτες των μικρότερων ηλικιών χωρίς αυτό να σημαίνει ότι και οι μεγαλύτεροι δεν θα διασκεδάσουν μαζί του.



   	ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%	<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ</b> Ο κινηματογράφος στο PC σας. <b>ΓΕΝΙΚΑ</b> <b>80%</b>
	ΑΝΤΟΧΗ: 80%	
	ΗΧΟΣ: 80%	
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 75%	





HOUSE US GOLD  
FORMAT A500 A1200  
TEST A 1200  
REQUIREMENTS A500

Του B.K.J.

Η αλήθεια είναι ότι καταβλήθηκε σοβαρή προσπάθεια για να δημιουργηθεί κάτι το ξεχωριστό. Σε κάποιους τομείς, οι παίκτες θα ικανοποιηθούν, αλλά σε κάποιους άλλους θα δυσκολευτούν, και ίσως εκνευριστούν. Η ουσία πάντως είναι ό-τι θα πρέπει το πρό-γραμμα να «τρέχει» από τον σκληρό δίσκο για να μπορέσουν οι παίκτες να παίξουν με άνεση και να ευχαριστηθούν το παιχνίδι.

STREET FIGHTER II στην AMIGA: μια πανεμένη ιστορία. Το 1992 ανακαινώνεται από την US GOLD η μεταφορά του διάσημου παιχνιδιού από τις αίθουσες των arcades και το πανόχυρο - τότε - SUPER NES στα αγαπημένα μας μηχανήματα. Οι πολυηλεκτρονικές διαφημιστικές καταχωρήσεις στα περιοδικά του εξωτερικού προετοίμαζαν τους AMIGA gamers για μία τέλεια μεταφορά, κάτι που τότε φάνταζε ουτοπία λόγω των τεράστιων sprites, των κινούμενων backgrounds και της πληθώρας κινήσεων για τις οποίες χρειαζόνταν έξι καμπίνα. Κι όμως, η US

STREET FIGHTER II που ήδη είχε μια τράνη πορεία στα arcades και στα - πλέον - μέτριου hardware SUPER NES. Οι διαφορές του με το παλιό είναι λίγα παλιό γνωστές (τέσσερις νέοι χαρακτήρες, νέες κινήσεις, βελτιωμένα γραφικά, κ.ά.).

1995. Η GAMETEK παίρνει τα δικαιώματα για την TURBO έκδοση του παιχνιδιού στα PC η οποία είναι φοβερή (παρεπιπλέοντως....). Είναι η US GOLD α-κυρώνει την δική της μεταφορά για τα PC και αναθέτει στην FREESTYLE να κάνει για λογαριασμό της την έκδοση για AMIGA (500, 1200 και CD32). Με-

# SUPER STREET FIGHTER II

GOLD τα κατάφερε πολύ καλά στους πρώτους δύο τομείς. Τα sprites ήταν εκεί, μεγάλα και με αρκετά χρώματα. Τα backgrounds είχαν διατηρήσει κάποια κίνηση και η ταχύτητα έπαιζε α-νάμεσα σε κανονική και κάπως αργή. Ο χειρισμός όμως; Τι συνέβη στο κύριο ουσιαστικό που χαρακτηρίζει το ά-ψογο gameplay του STREET FIGHTER; Με μία λέξη: χάλια! Στην προσπάθεια τους οι προγραμματιστές να φέρουν έ-ξι καμπίνα σε ένα (ή δύο αν υπήρχε mega drive joystick) έφτιαξαν ένα απ-παίσιο σύστημα χειρισμού που καθι-στούσε αδύνατη την ενασχόληση του παίκτη για πάνω από είκοσι λεπτά. 1994. Η US GOLD ανακοινώνει πως πή-ρε τα δικαιώματα για την συνέχεια του παιχνιδιού, δηλαδή το SUPER

τά από πολλές αναβο-λές, τον Ιούλιο βγαίνει επιτέλους στην αγορά. Μετά από άγριο και κάρ-γα παρωμένο ψάξιμο έπεσε στα χέρια μου η έκδοση για την 1200. Αφού το εγκατέστησα με κόπο (έπτά διοκέτες!) στον οικηρό, δοκίμασα να το τρέ-ξω. Αη! που αυτά! Τι boatable διοκέ-τα έφτιαξα, τι early startup menu κά-ησα, τίποτα αυτό! Με βαριά καρδιά το αβίνω και δοκιμάζω από διοκέτες. Ούτε από εκεί! Κρίνω, ό,τι μπαρώ για να ελευθερώσω μνήμη και επιτέλους ξεκινάει. Ο RYU μαζεύει οίγα οίγα ε-νέργεια και μου πετάει, καθώς επιβά-ηται, μια φλογόμαλα στα πρόσωπο. Οι υπόλοιποι όμως λείπουν από την εισαγωγή. Αφού τρελλήθηκα στο disk swapping, ξεκινάω τον αγώνα έχοντας



επιλέξει one button joystick. Με αυτή την επιλογή έχεις κάθε φορά ή γροθιάς ή κλωτσιές κάνοντας επιλογή με το αριστερό shift. Πολύ δύσκολο να το εμπεδώσω, αλλά ήρόηλαβα να διαπιστώσω ότι το gameplay μοιάζει πολύ με το original! Καλό αυτό, ήέω, και δοκιμάζω ξανά να το τρέξω από τον κληρό, γιατί τα νεύρο μου θα νόθαιναν ζήμια από βάηε-βγάηε διοκέτα. Και ναι! Μετά από πολήες ηροοπόθειες και επικλήσεις στον Δημιουργό, τα κατοφέρνω! Τα πράγματα βελτιώθηκαν αισθητά. Δοκίμαζα χαρούμενος όλους τους fighters χωρίς την έννοια του φορτώματος να με βοοανίζει. Εκλήηκτος ανακαήυπτω ότι ελάχιστες κινήσεις δεν υπάρχουν και ότι το gameplay θα ήταν οηάιδιο αν υπήρχαν! Ο χειρισμός συνέχισε να με δυοκοήεύει οπότε κάνω ήέτρο την καρδιά μου και δίνω κάποια ήεφτά για CD32 joystick. Μόλις άρχισα να παίζω με αυτή την επιλογή κατάήλαβα ήήέον ήως υπάρχουν ΟΛΕΣ οι κινήσεις και ήως όσον αφορά το gameplay και τον χειρισμό η επιτυχία της μετοφοράς είναι οπόηυτη. Στον τομέο των γραφικών, ήέει γίνεη καήή δουήειά, αήήά όχι όψογη. Τα sprites ήέουν πολύ καήή animation, αήήά είναι μικρά σε οχέοη με του SUPER NES. Τα backgrounds είναι με ήεπομέρεια οχεδιαομένα, αήήά δεν ήέουν κίνηση ( με εξάιρεση το Las Vegas και την Αγγήία ). Επίσης το scrolling είναι ομαήό και γρήγορο, αήήά δεν υπάρχουν parallax, με εξάιρεση τις ήίστες που ή-



χουν correge στον ουρανό. Μοναδικό ήήεονέκτημα σε οχέοη με την version του μηχανήματος της Nintendo είναι η ταχύτητα. Ηδη στο SNES, η ταχύτητα είναι πιο γρήγορη από οφαίρα, αήήά εδώ, στο τελευταίο επήεδο είναι κοτό κάτι ανώτερη. Η μουσική είναι το χειρότερο σημείο του game, αφού ακούγεται σαν να βγαίνει από ATARI STFM και όχι από AMIGA. Τα εφέ είναι πιο περιποημένα αν και κάπως ψεύτικα οριομένες στιγμές. Το θετικό είναι ότι και η μουσική και τα εφέ είναι βασιομένα όσον αφορά τις μελωήίες και την χροιά τους στο arcade. Γιατί άμως τόοες αδυναμίες αφού η 1200 ήέει ισχυρότερο hardware από ένα SNES; Οι ήόγοι που μπορώ να διακρίνω είναι δύο: Οι προγραμματιστές ( κυρίως ) και η μνήμη. Γιατί π.χ. το SHADOW FIGHTER ήέει τέτοια γραφικά ( και σε 500 και σε 1200! ) και το STREET FIGHTER δεν ήέει; Προφανώς ήόγω ικανόητας ή όρεξης των δημιουργών. Παίζει ρόηό όμως και η μνήμη. Γιατί οι κινήσεις είναι περισσότερες και

περιποηότερες όηων. Τα 2MB της 1200άρας δεν είναι και ότι καήύτερο για αυτόν τον οκοπό. Από την αήήη μεριά, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί κάποια τεχνική virtual memory όπως στο PC, για τους κατόχους κληρού δίοκου. Γένικα ήόκειται για το δεύτερο κοήύτερο beat 'em up του μηχανήματος μετά το SHADOW FIGHTER AGA. Όσον αφορά αποκλειστικά το gameplay, βρίοκεται ψηήότερα από ήήα τα games της AMIGA, ήόγω της οχεδάν απόηυτης ταύτοής του με το ήλεκτρονικό, αν υπάρχει κάποιος κληρός δίοκος και CD32 joystick ή two button joystick. Πριν παίξετε: Δείτε όηες τις ταινίες του BRUCE ( LEE όχι DICKINSON ) και ξεοκονίστε ότι γνώοεις ήέετε για την AMIGA αν θέήετε να παίξετε από τον κληρό.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΙΑ	
	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%</b>
	<b>ΑΝΤΟΧΗ : 95%</b>
	<b>ΗΧΟΣ : 87%</b>
	<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 96%</b>
Όσοι δεν κατέχουν σκληρό ή joystick αφαιρούν 5 %. <b>ΓΕΝΙΚΑ 94%</b>	



# GAME REVIEW

**HOUSE** PUBLIC DOMAIN  
**FOR** AMIGA  
**VEGA** AMIGA 500, 1MB  
**REQUIREMENTS** A500, 1MB

Του Κ.Μάνου

Αν εξαιρέσεις την υπερβολική δυσκολία του που συνεχίζει και μετά από πολλές, πολλές ώρες παιχνιδιού, το παιχνίδι είναι καλό. Η τεχνική του θα σας ικανοποιήσει δεόντως αλλά μην περιμένετε τίποτα περισσότερο από ένα μέτριο παιχνίδι με καλό διπλό.

Το καλύτερο αθλητικό παιχνίδι τον τελευταίο καιρό το βρήκαμε σε κονσόλες. Αυτή είναι η πικρή λήθη, καθώς η εποχή του Kick Off 2 έχει περάσει. Το Tennis Champs όμως είναι στην A500 οο να βγίκε οπά μίο δυνατή κονσόλα και μάλιστα θυμίζει το Tennis του Super Nintendo. Τόσο τα sprites όσο και τα υπόλοιπα γραφικά είναι από τα καλύτερα που κυκλοφόρησαν ποτέ για το μηχάνημά μας. Μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε απλό παιχνίδι ή ολόκληρο τουρνουά και έχετε επιλογές για να αλλάξετε το είδος του γηπέδου (χώμα, πλάστικό, χόρτο), τον αριθμό των οετ που θέλετε να διορκέσει ο αγώνος οηλό όχι και το επίπεδο δυσκολίας και αυτό είναι κάτι που θα αναγκάσει τους ορχάριους. Πρώτον νο τραβόνε τα μοληιά τους, Δεύτερον νο οπόσουν το monitor, Τρίτον να φωνάζουν "οδύνστον να κερδίσω ποτέ ο'αυτό το %\$&\*@% παιχνίδι". Γι'αυτούς τους αναγνώστες πρέπει νο προλάβω να πω ότι το παιχνίδι μπορεί να νικηθεί με μεγάλη εξόκπονη και μερικά βρωμερά κόηηα, τα οποία ανοφέρω αμέσως: 1) Όταν ο οντίπαλος οερβίρει ανεβείτε στο φιλέ και χτυπήστε την μπάηηο στην οντίετη μεριά οπό εκείνη που πρέπει νο πδεί η μπάηηο. Από bag του παιχνιδιού θα θεωρηθεί το οερβίς του οντίπαηου οούτ και την δεύ-



ρόσει το δικτάκι), όταν είναι δίπλα στο φιλέ. Όσοι λοιπόν έχετε σκοπό να το τελειώσετε ακολουθήστε τις συμβουλές μου. Α, ξέχασα να σας πω ότι μπορείτε να διαλέξετε ονόματα από διάφορους παίκτες στην αρχή αηήα μάληηον οι διαφορές τας είναι εμφανισιακές παρά ουσιαστικές. Η οθόνη ον και μεγολύτερη οπό ανάηυση 320\*256 δεν οκροηήάρει οριστέρο δεξιά όπως θα περιμένετε και έτσι πολλήες φορές δεν μπορείτε νο προλάβετε μια μοληιό. Σ'αυτό ομμολή-

# TENNIS Champs



τερη φορά που θα το κάνετε θα κερδίσετε τον πάντο με Double Fault! 2) Προσοθήστε νο κάνετε όοοους ηηγαίνοντος από το πηάηα του γηπέδου και χτυπήστε την μπάηηο όταν πέσει οηλύ κάτω. 3) Προσοπαθήστε νο ονεβρίνετε στο φιλέ όταν έχει ανέβει και ο αντίπαλος. Συνήθως ον του πετάξετε την μπάηηο κατά πόνω του οε τέτοιες περιπτώσεις τις πετάει οούτ. 4) Προοέξτε το βοή του (οηηοδή όταν πετάει την μπάηηο με εηόηιστη δύνημη οκριβώς για νο πε-

ηει και το collision detection που είναι ιδιόετρα ουσπρό και πρέπει να πετύχετε την μπάηηο με οκριβεία rixei (εηηηνιστί εικονοκύττορο!). Η κοηύτερή του στιγμή, όπως όλων των οηηπικών παιχνιδιών, δεν είναι όηηη παρά το διηηό, όπου τουηάχιστον δεν θα φωνάζετε ότι κηέβει ο υποηοηιστής.

	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ: 78%</b>	<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ</b> Καλό αλλά πολύ, πολύ δύσκολο
	<b>ΑΝΤΟΧΗ: 82%</b>	
	<b>ΗΧΟΣ: 80%</b>	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> <b>84%</b>
	<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90%</b>	



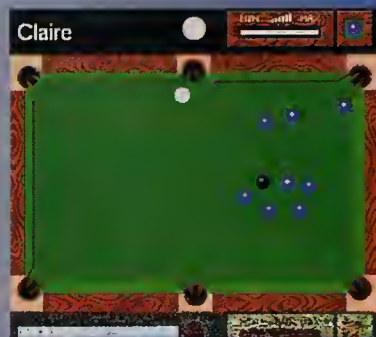


**HOUSE** PUBLIC DUMAINE  
**FORMAT** AMIGA 500, 1MB  
**TEST** AMIGA 500, 1MB  
**UREMAYS** A500, 1MB

Του Κ. Μάνου

Όσοι νομίζεται ότι μπορείτε να κάνετε καλύτερα πράγματα από αυτά που έκανε ο Τομ Κρουζ στο "Χρώμα του Χρώματος" έχετε τώρα την ευκαιρία να το αποδείξετε! Το *Friday Pool* είναι ένας από τους κορυφαίους τίτλους του είδους που έχουμε δει μέχρι σήμερα. Το μεγάλο του προσόν εκτός από τα πολύ καλά τεχνικά του χαρακτηριστικά είναι ότι πρόκειται για ένα προσιτό παιχνίδι ακόμη και σε αυτούς που νομίζουν ότι η στέκα είναι μπαστούνι στο γκολφ...

Τίποτο δεν μπορούσε να με κάνει να ριξω μια μπίρα στο τροπέζι του μπιλιάρδου. Τουλάχιστον έτσι νόμιζο μέχρι που αυτό το παιχνίδι έπεσε στο χέρι μου. Στο παρελθόν βοίβοιο υπήρξαν υπέροχο τρισδιάστατο μπιλιάρδο για την Amiga με κυριότερο το Jim White's Whirlpool αλλά εδώ τα πράγματα είναι πιο διασκεδαστικά. Το game έχει το γνωστό οκτώμπολο αλλά και παιχνίδι με περισσότερες μπάλες, ενώ όσο λιγότερες μπάλες έχει νο σπάζει στο τροπέζι, τόσο γρηγορότερο γίνεται. Δεν γνωρίζω πολλά πράγματα από μπιλιάρδο αλλά οκρίβως εκεί ήταν η επιτυχία του, είναι ένα πρόγραμμα για ορχήστρους, όχι όμως πως αυτοί που ξέρουν δεν θα κερδίζουν εύκολο. Νο φανταστείτε πόσο τους δύο πρώτους γύρους χωρίς να ξέρω πως να χρησιμοποιήσω το φόλτσο. Φανταστείτε τι θα κάνει κόποιος που ξέρει



δύο θεωρείται γεγονός και μόλις το σπάζει. Οι οπόντες είναι όμως άληπη υποθέση αφού μπορείτε να πετύχετε μια μπάλα κόνοντας γκέλες στα τοιχώματα. Μια διοικεκομένη γραμμή -αν θέλετε- σας δείχνει την πορεία που πρόκειται να ακολουθήσει η μπάλα ος αν την ριξε-

## FRIDAY

ηεπομέρειες. Ενα διασκεδαστικό στοιχείο του παιχνιδιού για τους ορχήστρους είναι η δυνατότητα να γδύνονται οι παίκτες μετά από κάθε σας νίκη! Και για να ουξήσω τα θαυμαστικά στην πρότασή μου σας λέω πως εκτός από γυναικείς αντιπάλους έχετε και άντρες οι οποίοι γδύνονται ονολόγως! Μπορείτε βέβοιο να διολέξετε παιχνίδι χωρίς strip αλλά έχει πολύ γέλιο όταν δύο παίκτες ποίζουν μετοξύ τους. Το Friday Pool βλέπεται από πάνω, σε δισδιόστοτο στίσιμο, που δεν είναι καθόλου άσχημο αφού μπορείτε με οκρίβεια να υπολογίσεις το πού θα πάει η μπάλα. Φυσικό η πρόνωση είναι απαραίτητη για να καταφέρετε να μόθετε πως οντιρό η μπάλα και πόσο την επηρεάζουν η δύνομη, οι γωνίες και το φόλτσο καθώς και το πως κινούνται οι υπόλοιπες μπάλες που θα χτυπήσετε, μίο, δύο ή περισσότερες. Υπάρχουν τέσσερις οντίπαλοι, ο καθένας αποτελεί και από ένα επίπεδο δυσκολίας. Φυσικό ον διαλέξετε να ποίξετε με κάποιον φίλο σας δεν χρειάζεστε ορισμό επιπέδου δυσκολίας. Ας κερδίσει οηλό ο καλύτερος! Και η τεχνική του παιχνιδιού δεν επιτρέπει πολλά αλλά κόλπο που νο ευνοούν την τύχη. Μην επίζετε να βορέσετε με φουή δύνομη και νο μπουν τρεις ή περισσότερες μπάλες στους τρύπες τυχαίο. Ακόμο και νο μπουν

τε σε τεθλοσμένη πορεία. Οι προχωρημένοι μπορούν να αποηλαγούν από αυτό το βοήθημα ενώ οι πλέον αρχάριοι μπορούν να μεγαλώσουν την γραμμούλα ώστε να τους βοηδοί όσο το δυνατόν περισσότερο. Για το γραφικό νομίζω τα είπομε νωρίτερο, μέτρια αλλά αποτελεσματικό, ο χρόνος φορτώματος από μίο δισκέτο κοηός οηλό ο χρόνος περιστροφής της στέκος κόπως πιο οργός απότι θα περιμένομε. Ο ήχος οκόμο κοηύτερος με ψηφιοποιημένα εφέ και χτυπήματα κοηώς και αντιδράσεις κοινού.

	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ: 75%</b>	<b>ΜΕ ΔΥΟ ΔΙΣΚΕΤΕΣ</b> Όλα αυτά σε μια μόνα δισκέτα. <b>ΓΕΝΙΚΑ 81%</b>
	<b>ΑΝΤΟΧΗ: 85%</b>	
	<b>ΗΧΟΣ: 83%</b>	
	<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%</b>	



# INTERVIEW

Του Derek dela Fuente

## ANIMO - CAMBRIDGE ANIMATION SYSTEM

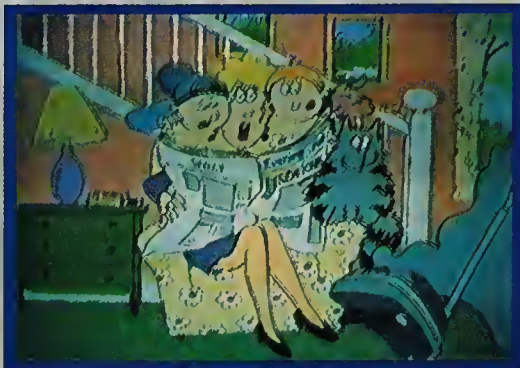
Οι περισσότεροι από εσάς δεν πιστεύω να έχετε ακού-

σει καν για κάποιο πακέτο animation που ακούει στο όνομα Animo. Και όμως υπάρχει στην αγορά εδώ και δύο χρόνια και σταδιακά γίνεται βιομηχανική σταθερά στα πακέτα animation. Σε έναν τόσο δύσκολο χώρο όπως είναι το animation, όπου οι πατροπαράδοτες χειροποίητες τεχνικές προτιμούνται ευρέως, κανείς δεν περίμενε ένα τέτοιο πακέτο να πάει τόσο καλά. Σίγουρα όμως θα εντυπωσιαστείτε εάν δείτε μια λίστα των εταιρειών που το χρησιμοποιούν κατά κόρον ενώ κάθε εβδομάδα καινούριες εταιρείες προστίθενται στη λίστα αυτή. Από τηλεοπτικές σειρές καρτούν μέχρι διαφημιστικά, multimedia αλλά και εταιρείες παραγωγής software όπως η Ocean, η Virgin και η Interplay χρωστούν πολλά σε αυτό το πακέτο. Σκεφτείτε ότι όσο βρισκόμουν στα γραφεία της εταιρείας στο Cambridge ήταν εκεί και η Dreamworks, η εταιρεία του Steven Spielberg, και με την ηλθώρα των προϊόντων του είδους που υπάρχουν στην αγορά είναι πραγματική έκκληση να βλέπετε μια τέτοια εταιρία να επιλέγει ένα καθαρά αγγλικό προϊόν. Η λίστα των "κατορθωμάτων" του συ-

γκεκριμένου πακέτου είναι πολύ μακριά. Τηλεο-

πτικές σειρές: Mr Men and Little Misses, Animals of Farthing Wood, Spot the Dog, Cat Royale. Διαφημίσεις: McDonalds, Kelloggs Fruit Loops, Asterix. Ταινίες: Peter and the Wolf, Prelude to Eden. Εταιρείες παιχνιδιών: Ocean, Virgin, Interplay, Revolution. Multimedia: Rainbow, Starwave, Omnimedia. Και όλα αυτά δεν είναι παρά ένα δείγμα ώστε να καταλάβετε πόση "υπόληψη" έχει το Animo στο χώρο του animation. Πάντως οι

ενδείξεις από αυτόν τον χώρο είναι ότι σε λίγο ολόκληρη η διαδικασία του animation θα είναι εντελώς computerized. Πρόσφατα η γαλλική εταιρεία 2001 παρουσίασε μια βελτιωμένη έκδοση του πακέτου Tic Tac Toon, που ήδη κυκλοφορούσε στην αγορά, στο Annecy Animation Festival ενώ η εταιρεία Cambridge σχεδιάζει ένα τελείως computerized σύστημα animation παρά τη δυστακτικότητα που δείχνουν οι περισσότεροι animators οι οποίοι επιμένουν να χρησιμοποιούν χειροποίητους χαρακτήρες και storyboards. Ετσι λοιπόν πήγα στο Cambridge και συναντήθηκα με τον Richard Ashton, το Διευθυντή Επικοινωνιών της εταιρείας, ώστε να συλλέξω πληροφορίες για το Animo αλλά και για γενικότερες εξελίξεις στο χώρο του επαγγελματικού animation.







**Ρ/ ΚΑΤ' ΑΡΧΗΝ ΘΑ ΗΘΕΛΑ ΝΑ ΕΞΗΓΗΣΕΤΕ ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ANIMO ΚΑΙ ΠΟΙΑ Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΟΥ.**

**ΑΠ/** Το animo είναι ένα διαδίδοτο σύστημα το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε εφορμογή χρησιμοποιεί animation. Από διοφημίες και τηλεαπτικές σειρές κινουμένων σχεδίων μέχρι την κατοσκευή ποικνιδιών για υπολογιστές. Πρόκειται για ένα πλήρες σύστημα το οποίο λειτουργεί επί του πορόντος σε PC, ενώ δουλεύουμε τυτόχρονα και σε Hewlett Packard Workstations, και το οποίο πρόκειται να μετοφέρουμε και σε Silicon Graphics. Πρόσφατο κάναμε ανακοινώσεις άσων οφορά την Dreamworks (την εταιρεία του Steven Spielberg) η οποία θα χρησιμοποιεί τα ποκέτο μας. Οι εγκατοστόσεις της Dreamworks στην California περιλαμβάνουν περισσότερο από εκατό συστήματα και άπως κοιτοβοίνετε πρόκειται για τη μεγαλύτερη "βόση" μας. Επίσης η μεγαλύτερη εταιρεία τηλεοπτικού animation στον κόσμο, η Nelvana στον Κονοδά, χρησιμοποιεί τα Animo. Επίσης ανεργοζόμαστε με μια πηθώρη τηλεοπτικών πορογωγών στην Ευρώπη, άπως είναι η Teleimagination, χωρίς βέβαια να ονοφέρουμε τις μικρές εμπαρικές εταιρείες που χρησιμοποιούν το σύστημα μας. Εκεί που υπάρχει τεράστιο εξέλιξη οηλό και ζήτηση είναι στον τομέο των ηλεκτρονικών ποικνιδιών όπου το animation έχει πλέον γίνει πολύ σημοντικό οηλό και οποιτητικό. Πάρο πολλή μετοπηδήσεις στελεχών έχουν πορατηρηθεί τον τελευτοίο κοιρό, από το χώρο του animation στο χώρο των ποικνιδιών. Πορ' όηο παυ ο χώρος των ποικνιδιών και των multimedia δεν οποτελεί προτεραιότητα για εμάς, ον και μεγόηο μέρος τους χρησιμοποιεί το σύστημα μας, σχεδιόζουμε στο μέηηον να εκδόσουμε ένο εξέλιγμένα σύστημα για αποκλειστική χρήση στους χώρους ουτούς.

**ΕΡ/ ΠΟΣΟ ΧΡΟΝΟ ΠΕΡΙΠΟΥ (ΣΕ ΠΟΣΟΣΤΟ ΕΑΝ ΑΥΤΟ ΣΑΣ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΕΙ) ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΝΑ ΓΛΙΤΩΣΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΜΕΣΟ "ΜΗΚΟΣ" CARTOON ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ**



**ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ;**

**ΑΠ/** Είναι πάντο πολύ δύσκολο να οποντήσσει κοιείς σε μιο τέτοιο ερώτηση διότι στο χώρο του animation δεν υπάρχει το "πόδι" ή κάποιο όηηο συγκεκριμένο μήκος. Εξαρτάτοι κατό πολύ μεγόηο βοθηό από την ποηηηηοκότητα και την ποιότητα της εικόνας και των εφφέ οπότε δε μπορεί κανείς απηό να πεί ότι θα γηηιώσει τάσο δευτερόηεπτο animation τη μέρος από τη στιγμή παυ υπάρχουν τόσοι πολλοί πορόγοντες στη μέση. Αυτό που βασικό έχουμε οηοδειξει είναι ότι με το Animo χρειόζεται το ένο τρίτο του χρόνου που οηαιτούν οι συμβοτικές μέθοδοι.

**ΕΡ/ ΤΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΟΙ ΠΑΤΡΟΠΑΡΑΔΟΤΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ANIMATION;**

**ΑΠ/** Η οπόντηση σε ουτό το ερώτημα έχει δύο σκέηη. Κοτ' ορχήν το κύριο και πιο φονερά πηονένκτημα του ποκέτου ένοντι των παηαιών μεθόδων είναι η πολύ μεγαλύτερη πορογωγικότητα που κερδιζει κοιείς έχοντος στη διάθεση του εργαηείο όπως το Instant Replay. Με την ποτροποράδοτη μέθοδα χρειοζότον πολύ χράνας για να κάνει κοιείς κάτι τέτοιο. Εηρεπε να οηοκηηρώσει το σχέδια, να το κινημοτογορφήσει, να το στεήηει για επεξεργασία και μετό να περιμένει μιο-δυά μέρες οκόμο για να πορέσει να κάνει ουτό που κόνει μέσω σε δευτερόηεπτα τα Instant Replay. Στο δικά μας σύστημα έχετε άμεσα επονάκτηση οπότε εάν κάνετε κόπαιες αηηογές πορείτε αμέσως να δείτε το οηοτέηεσμο. Αυτό σος δίνει πολύ μεγαλύτερη δυνοτότητα για δοκιμές και πειρομοτισμούς - δοκιμάστε ότι θέηετε, δείτε εόν το οηοτέηεσμο σος ικοποποιεί ή όχι και κάντε τις αηηαγές που θέηετε ομέσως.

Όσων οφορά το δημιουργικά εργαηείο υπάρχει μιο πηηθώρη προγμάτων που πορείτε να κάνετε χρησιμοποιώντος ένο τέτοιο σύστημα και δεν πορείτε να επιτύχετε με τις συμβοτικές μεθόδους. Για



πορόδειγμα με τις κλασικές μεθόδους μπορούσατε να επιτύχετε μέχρι έξι επίπεδο διότι εάν προσθέσετε περισσότερο οι διοφόνειες ορχίζουν και ολλιοιώνονται χρωματικό. Με το Animo μπορείτε να έχετε όσο επίπεδο animation επιθυμείτε, δεν υπάρχει περιορισμός. Με τις συμβατικές μεθόδους κάποια εφφέ στο χώρο των φωτοσκιάσεων είναι είτε οδύνωτο να δημιουργηθούν είτε πολύ οκριβό. Οι δυνατότητες που προσφέρει το ποκέτο και σε αυτόν τον τομέο ρίχνει κατά πολύ το κόστος πορογωγής. Κατά συνέπεια η ποιότητα του animation σε τηλεοπτικές σειρές, παιχνίδιο και multimedia θα βελτιωθεί κατά πολύ με την, ολλοένα και εκτενέστερη, χρήση αυτού του ψηφιοκού συστήματος.

**ΕΡ/ ΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΚΗΝΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΜΕΤΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΣΕ ΒΙΝΤΕΟΤΑΙΝΙΑ; ΕΑΝ ΝΑΙ ΤΟΤΕ ΣΕ ΤΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ ΚΑΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΝΑ ΑΦΑΙΡΕΘΟΥΝ ΝΑ ΚΑΛΥΦΘΟΥΝ ΤΑ PIXELS;**

**ΑΠ/** Το Animo δουλεύει σε οποιοδήποτε ονόηυση θελήσει ο χρήστης. Ο μόνος περιορισμός είναι ότι πρέπει από την ορχή να ξέρει σε τι ονόηυση θα δουλέψει ώστε να σκονόρει στη σωστή ονόηυση τις εικόνες που θα χρησιμοποιήσει, πριν οκόμο ξεκινήσει να δουλεύει. Βεβόίως ούτε και αυτός είναι αξεπέραστος περιορισμός διότι το όλο σύστημα διοθέτει μιο μέθοδο επεξεργασίας η οποία σας επιτρέπει να οποηκεύσετε ένο ηλήθος διοφορετικών ονοήύσεων της ίδιος εικόνας. Για παρόδειγμα εάν θέηοτε να δουλέψετε σε τηλεοπτική ονόηυση και μετά σε ΗΤΤV μπορείτε να δουλέψετε και στα

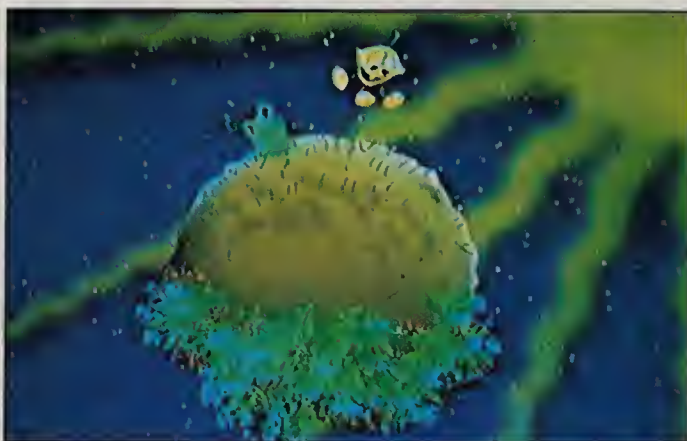
δύο τουτόχρονο και κοτόπιν να αηηόξετε την ονόηυση στην έξοδο ώστε να πόρετε δύο διοφορετικές versions. Κονένο οποήύτως πρόβηημο.

**ΕΡ/ ΠΟΣΟ ΜΕΓΑΛΗ ΕΙΝΑΙ Η ΑΓΟΡΑ ΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ; ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΡΚΕΤΑ ΜΕΓΑΛΗ ΖΗΤΗΣΗ ΓΙΑ ΝΕΕΣ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΕΣ ΣΕΙΡΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝ ΝΑΙ ΑΠΟ ΠΟΙΕΣ ΧΩΡΕΣ;**

**ΑΠ/** Η ογορά κινουμένων σχεδίων και animation γενικότερο είναι τεράστιο και μεγαλήνει συνεχώς. Σκεφτείτε ότι εκεί που υπήρχε μόνο ο κοηοσσός που ακούει στο όνομο Disney και πορήγοε όηες ουτές τις τόσο επιτυχημένες τοινίες, τώο υπάρχουν πολλοί οητογωνιστές με κορυφοίους τη Dreamworks και τη Warner Brothers, οι οποίες συνεργόζονται μαζί μος. Τοημώ να πω ότι ουτός ο χώρος έχει ήδη τετροηηοιοιστεί στις Ηνωμένες Πολιτείες και μόνο. Φυσικά υπάρχει μια κοτό πολύ μεγαλήτερη ογορά στο χώρο της τηλεόδοσης και ουτή είναι πογκόσμια. Κόθε φορό που ένος καινούριοις τηλεπτικός στοημός βγοί-ναι στον οέοο οι υπεύθυνοι σκέφονται τι θα βόηουν στο ηρόορομμο, σημοντικό μέρος του οποιου κοτοηομβάνε-

ται από animations.

Αυτό συμβόινει διότι το animation είναι πολύ εύχρηστο ηόγω του ότι είναι πολύ πιο εύκοηο κοτονοητό από τα άηηο είδη προορομμάτων και πιο εύκοηο προσοορμσίμο σε διάφορες κοηιτούρες. Για πορόδειγμα, ένο ηρόορομμο κινουμένων σχεδίων κοτοσκευόζεται στην Αμερική. Αυτό μπορεί πολύ εύκοηο να διοχετευτεί στην ηιβονέζικη ογορά ηόγω του ότι το animation μπορεί πολύ εύκοηο να μετοηηωττιστεί και οι κοοκτήρες να μην γίνουν ανηρόηοι





ώστε το πρόγραμμα να μην έχει κενό πρόβλημα προσομογής στην εκόσταση κουιτούρο. Φυσικά υπάρχει και ο πολίτς υποσχόμενος χώρας των παιχνιδιών και multimedia. Μέχρι τώρα το animation δεν έκανε ιδιοίτερο εντυπωσικό βήματο σε αυτόν το χώρο αλλά τώρα που το μηχανήματο γίνονται ολόντα και πιο δυνατό και ευέλικτο μπαρείτε εύκολο να κατολήβετε τι θα εποκοιουθήσει. Μεγόλο μέρος της προσοχής των εταιριών πορογωγής animation θα στροφεί σ' αυτόν το χώρο διότι η οποιούμενη ποιότητα είναι πολύ υψηλή και οι ποραγωγαί παιχνιδιών οποιούν κορυφοί animation για τα προϊόντα τους ώστε να διοκριθούν ένοντα του οντογωνισμού. Πόρο πολίτς animators οι οποίοι δούλειον μέχρι τώρα στην τηλεάραση, αυτή τη στιγμή παίρνουν τερόστιους μισθούς για να δουλήψουν σε παιχνίδι.

**ΕΡ/ ΤΙ ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΦΕ ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΝΕΙΣ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΙ ΜΕ ΤΟ ANIMO;**

ΑΠ/ Οτιδήποτε μπαρεί να κάνει κονείς με τις συμβοτικές μεθόδους ολόντα ευκολότερο, πιο επιστημονικό και με καλύτερη ποιότητα. Κοπνοί, εκρήξεις και θόλωμο της εικόνας γίνονται πάρο πολύ εύκολο, κότι το οποίο είναι ορκε-



τό πολύπλοκα, δύσκολο και χρονοβόρο με τις κλασσικές μεθόδους. Με δύο λόγια το ειδικό εφφέ, τόσο σημαντικό στο χώρο του animation, γίνονται γρηγορότερο, ευκολότερο, με χαμηλότερο κόστος και καλύτερη ποιότητα οπ' ότι θα κοτόφερνε κανείς με χειροποίητο σχέδιο.

**ΕΡ/ ΤΕΛΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΔΟΤΙΚΟ ΤΟ ΝΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΙ ΕΝΑΣ ANIMATOR ΣΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ Η/Υ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ;**

ΑΠ/ Εξαρτάται από τα μέγεθος της δουλειάς και των ορμολοιτήτων που έχει ο κάθε animator. Εάν για πάρουμε για παράδειγμα μια τερόστιο εταιρεία όπως είναι η Dreamworks τότε βλέπουμε ότι υπάρχει ένα τερόστιο επιτελείο όπου ο κάθε έ-

νας έχει τον δικό του ταμέα, υπάρχει εξειδίκευση. Άλλος χρωματίζει, άλλος σχεδιάζει οντικείμενα, άλλος φτιάχνει ειδικά εφφέ, άλλος κάνει κινηματογραφήσεις με κάμερα και ούτω κοθ' εξής. Οπότε το να πάρει κονείς ένον ειδικό στα εφφέ και να του μόθει το πρόγραμμα οποίτε ελόντα χρόνια. Οτον όμως σε κάπαιο μικρή εταιρεία ένας κάνει αλάνηρη την παρογωγή τότε είναι αρκετά πιο δύσκολο και χρονοβόρο. Υπολογίζουμε ότι πρέπει να περάσουν δύο εβδομάδες πριν να είναι έταιμος να χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα μας.

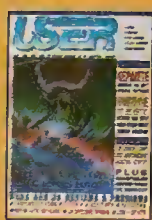


# Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας παραθέτουμε τα σημαντικότερα θέματα τους. Μέσα από αυτόν τον οδηγό θα βρείτε τα αφιερώματα, τα τεστ, το Mega Review και το Spell Shop του κάθε τεύχους. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.



Τεύχος 1  
Mega Review  
Simcity,  
Συγκριτικό  
Combat Pilot και  
Falcon.



Τεύχος 2  
Mega Review  
Drakkhen,  
TEST Digi View,  
Mega Drive



Τεύχος 3  
Mega Review M1  
Tank Platoon,  
HARDWARE  
TEST Sam Coupe



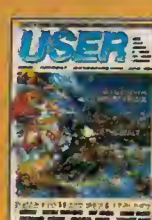
Τεύχος 4  
Mega Review It  
Came From The  
Desert, TEST  
ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ Star  
LC10 II, Citizen  
Swift, ΑΦΙΕΡΩΜΑ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ  
MODEM



Τεύχος 5  
Mega Review Star  
Trek V,  
ΑΦΙΕΡΩΜΑ  
Computers και  
Sex



Τεύχος 6  
Mega Review  
Railroad Tycoon,  
ΑΦΙΕΡΩΜΑ  
Computers &  
Τρόμος,  
Spell Shop Hero's  
Quest



Τεύχος 7  
Mega Review  
Shadow of the  
Beast,  
ΑΦΙΕΡΩΜΑ CD-  
ROM Ποιχίδιο,  
Spell Shop Larry  
III, Larry II, Kings  
Quest IV, Space  
Quest III



Τεύχος 8  
Mega Review  
Unreal,  
TEST Amstrad  
Plus,  
Spell Shop Larry  
III Μέρος Α'



Τεύχος 9  
Mega Review  
Awesome,  
Εγχειρίδιο του  
καλού ποίκτη:  
Red Storm Rising,  
It came from the  
desert Μέρος Α',  
Spell Shop Larry  
III Μέρος Β'



Τεύχος 10  
Mega Review  
Hero Quest II,  
Εγχειρίδιο του  
καλού ποίκτη:  
Xenomorph,  
It came from the  
desert Μέρος Β',  
Spell Shop Police  
Quest I



Τεύχος 11  
Mega Review  
Obitus,  
Εγχειρίδιο του  
καλού ποίκτη:  
The Kristal,  
TV Sports  
Football,  
Spell Shop Larry I,  
Uninvited



Τεύχος 12  
Mega Review  
Lemmings,  
Εγχειρίδιο του  
καλού ποίκτη:  
Kult, Falcon,  
Spell Shop Mean  
Streets,  
ΘΕΜΑ Disney  
Aimation Studio



Τεύχος 13  
Mega Review  
Betrayal,  
ΘΕΜΑ PC: Q1 IQ1  
ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ,  
Εγχειρίδιο του καλού  
ποίκτη: Space Ace,  
Bomber,  
Spell Shop Larry II  
Μέρος Α'



Τεύχος 14  
Mega Review Wing  
Commander, Εγχειρί-  
διο του καλού ποίκτη:  
Batman, Infestation  
Spell Shop: Larry II  
Μέρος Β', The Secret  
of the Monkey Island  
Μέρος Α', Colonel's  
Bequest Μέρος Α'



Τεύχος 15  
Mega Review  
Space Quest IV,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού ποίκτη: Kick Off  
Player Manager,  
Kalahaan,  
Spell Shop  
Colonel's Bequest  
Μέρος Β'



ΠΡΟΣΟΧΗ  
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ  
έχει  
εξαντληθεί.



Τεύχος 17  
Mega Review 3D  
Construction Kit,  
Πορουσίση  
CDTV, Εγχειρίδιο  
του καλού ποίκτη  
Battle Command,  
Speedball II,  
Spell Shop Loom



ΠΡΟΣΟΧΗ  
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ  
έχει  
εξαντληθεί.



Τεύχος 19  
Mega Review  
Heart Of China,  
TEST NES,  
Εγχειρίδιο του  
καλού ποίκτη  
Their Finest Hour,  
Simearth, Spell  
Shop The Secret  
Of The Monkey  
Island



Τεύχος 20  
Hardware Test  
Handy Scanner,  
Mega Review  
Larry V,  
Εγχειρίδιο του  
καλού ποίκτη Bat,  
Wing  
Commander,  
Spell Shop Space  
Quest I



Τεύχος 21  
Mega Review  
Police Quest III,  
Εγχειρίδιο του  
καλού ποίκτη  
Shadow Of The  
Beast II,  
Spell Shop  
Quest For Glory II  
Μέρος Α'



Τεύχος 22  
Mega Review Wing  
Commander II,  
Hardware Test  
Amiga 500 plus,  
Εγχειρίδιο του  
καλού ποίκτη  
Powermonger,  
Spell Shop Quest  
For Glory II  
Μέρος Β'



Τεύχος 23  
Mega Review  
Monkey Island 2,  
Hardware Test  
Mega STE,  
Spell Shop  
Indiana Jones  
and the Last  
Crusade  
Μέρος Α'



Τεύχος 24  
Mega Review Robin  
Hood,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού ποίκτη Utopia,  
Gods, Rick  
Dangerous 2,  
Spell Shop Indiana  
Jones and the Last  
Crusade Μέρος Β',  
Larry 5 Μέρος Α'





Τεύχος 25  
Mega Review UMS II,  
Hardware Test  
Amiga 600,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη Vendetta  
Μέρος Α', Colorado,  
Leander,  
Spell Shop Willy  
Beamish

Τεύχος 26  
Mega Review Shuttle,  
Αφιέρωμα Η ιστορία  
της IBM,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη Kick Off  
2, Ghouls N' Ghosts,  
Vendetta Μέρος Β',  
Spell Shop Larry 5  
Μέρος Β'

Τεύχος 27  
Mega Review  
Civilization,  
Παρουσίαση Mega-  
CD, Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη  
Battlehawks 1942,  
ELF, Spell Shop  
Conquest of the  
Long Bow

Τεύχος 28  
Mega Review Eco  
Quest, Θέμα Εγχρωμο  
PC, Hardware Test  
Sound Blaster, AT-  
Once, Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη Flames  
Of Freedom,  
Drakkhen, Might and  
Magic 3

Τεύχος 29  
Mega Review  
Indiana Jones 4,  
Hardware Test  
Super NES, Hand  
Scanner, Εγχειρί-  
διο του καλού  
παίκτη Another  
World, Spell Shop  
Eco Quest 1

Τεύχος 30  
Mega Review The  
Dagger Of Amn Ra  
Hardware Test Touch  
Screen, Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη Formula  
One Grand Prix, Spell  
Shop Indiana Jones  
and the Fate Of Atlantis  
Μέρος Α'

Τεύχος 31  
Mega Review Super  
Mario World, Hardware  
Test A570 CD-ROM  
Drive, Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη Street  
Fighter II, Spell Shop  
Indiana Jones and the  
Fate Of Atlantis  
Μέρος Β'

Τεύχος 32  
Mega Review King's  
Quest VI, Hardware Test  
Amstrad 7386, Εγχειρί-  
διο του καλού παίκτη  
Super Mario World,  
SimAnt, Flames of  
Freedom, Last Ninja 3,  
Spell Shop Space Quest  
I, Space Quest IV



Τεύχος 33  
Mega Review Rex  
Nebular, Hardware Test  
Amiga 1200,  
Εγχειρίδιο του καλού  
παίκτη Shadow Of The  
Beast 3 Μέρος Α',  
Xenophobe, Civilization,  
Spell Shop King's Quest  
6 Μέρος Α'

Τεύχος 34  
Mega Review Street  
Fighter II, Hardware Test  
Amstrad Mega PC,  
Εγχειρίδιο του καλού  
παίκτη Roger Rabbit's  
Hare Raising Havoc,  
Shadow of the Beast 3  
Μέρος Β', Spell Shop  
King's Quest 6 Μέρος Β'

Τεύχος 35  
Mega Review Dragon's  
Lair III, Αφιέρωμα  
Joystick, Bio & Sex,  
Εγχειρίδιο του καλού  
παίκτη Bart Simpson  
vs Space Mutants Μέ-  
ρος Α', Navy Seals,  
Spell Shop Sherlock  
Holmes Μέρος Α'

Τεύχος 36  
Mega Review The Ancient  
Art of War in the Skies  
Αφιέρωμα Sierra On Line  
Hardware Tet Philips PCD  
215 Εγχειρίδιο του καλού  
παίκτη Life and Death Μέ-  
ρος Α' Spell Shop  
Sherlock Holmes Μέρος  
Β', Darkseed

Τεύχος 37  
Mega Review  
Space Quest V,  
Hardware Test Vidi  
Amiga 12,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη Life and  
Death Μέρος Β',  
Spell Shop  
Gateway

Τεύχος 38  
Mega Review Eco  
Quest II, Hardware  
Test Galaxy  
Multimedia Upgrade  
Kit Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη Goblins 2  
Μέρος Α',  
Spell Shop Legend of  
Kyrandia

Τεύχος 39  
Mega Review  
Flashback,  
Αφιέρωμα Εκπεί-  
δευση στην πληρο-  
φορική, Εγχειρίδιο  
του καλού παίκτη  
Goblins 2 Μέρος Β',  
Spell Shop Shadow  
of the Comet

Τεύχος 40  
Mega Review Day of  
the Tentacle,  
Θέμα Το σχέδιο της  
Gametek, Εγχειρίδιο  
του καλού παίκτη  
Goblins 2 Μέρος Γ',  
Spell Shop Ultima  
Underworld II. Εποχή  
κυκλοφορίας GAMER.



Τεύχος 41  
Mega Review  
Pirates Gold,  
Αφιέρωμα Sony,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη Chuck  
Rock Μέρος Α',  
Spell Shop Laura  
Bow 2: The Dagger  
of Amn Ra

Τεύχος 42  
Mega Review  
Privateer,  
Αφιέρωμα  
Manga,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη Chuck  
Rock Μέρος Β',  
Spell Shop Day of  
the Tentacle

Τεύχος 43  
Mega Review  
Mortal Kombat,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη  
Megalomania Μέ-  
ρος Α',  
Spell Shop Alone  
in the dark  
Μέρος Α'

Τεύχος 44  
Mega Review  
Simoni the Sorcerer,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη Seal  
Team Μέρος Α',  
Spell Shop Alone in  
the dark Μέρος Β',  
Sam N' Max,  
Goblins 3

Τεύχος 45  
Mega Review  
Gabriel Knight,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη Seal  
Team Μέρος Β',  
Megalomania Μέ-  
ρος Β' Spell Shop  
Ringworld, Simoni  
the Sorcerer

Τεύχος 46  
Mega Review Doom,  
Εγχειρίδιο του καλού  
παίκτη Dizzy Prince of  
the Yolk Folk, Spell  
Shop Space Quest 5:  
The Next Mutation,  
Black Cauldron,  
Companions of Xanth  
Α' μέρος

Τεύχος 47  
Mega Review  
UFO Enemy  
Unknown,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη  
Nippon Sales inc,  
Spell Shop  
Gabriel Knight

Τεύχος 48  
Mega ReviewS Pagan  
Ultima VIII, F-14 Fleet  
Defender, Αφιέρωμα  
Σατανισμός και  
Software, Spell Shop  
Rex Nebular and the  
Cosmic Gender-  
Bender, Personal  
Nightmare



Τεύχος 49  
Mega Review  
Pacific Strike,  
Spell Shop  
Dracula  
Unleashed, Veil of  
Darkness,  
Innocent Until  
Caught Μέρος Α'

Τεύχος 50  
Mega Review  
Police Quest,  
Αφιέρωμα  
OCEAN,  
Spell Shop  
Kyrandia II,  
Innocent Until  
Caught Μέρος Β'

Τεύχος 51  
Mega Review Tie  
Fighter, Εγχειρίδιο  
του καλού παίκτη  
Tie Fighter Spell  
Shop Legend of  
Kyrandia I,  
Beneath a Steel  
Sky

Τεύχος 52  
Mega Review  
Outpost,  
Spell Shop  
Shadow of the  
Comet,  
Dragonsphere

Τεύχος 53  
Mega Review Doom  
II, Θέμα Virtual  
Reality, Εγχειρίδιο  
του καλού παίκτη  
Sango Fighter,  
Spell Shop Police  
Quest Open  
Season, Lost in  
Time Μέρος Α'

Τεύχος 54  
Mega Review  
Under a Killing  
Moon,  
Spell Shop Day of  
the Tentacle, Lost  
in Time Μέρος Β'

Τεύχος 55  
Mega Review Wing  
Commander III,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη Mortal  
Kombat II Death  
Moves Μέρος Α',  
Spell Shop  
Bloodnet Μέρος Α'

Τεύχος 56  
Mega Review Hell  
Εγχειρίδιο του καλού  
παίκτη Mortal Kombat II  
Death Moves Μέρος Β',  
Spell Shop Noctropolis.  
Διακοπή κυκλοφορίας  
GAMER, δίσκο 3.5  
με playable demo Lion  
King.





Του Περικλή Γιαννούλη

# Dos Messages

Ξέρατε ότι οι κατασκευαστές της Amiga φρόντισαν να αφήσουν με διάφορους τρόπους όλα αυτά τα χρόνια την υπογραφή τους μέσα στο ίδιο το hardware του μηχανήματος. Ο οποιοσδήποτε μπορεί να βρει αυτά τα μηνύματα με τις οδηγίες μας και με λίγη βοήθεια από τους φίλους του.

**Workbench 1.2 - 1.3** Τα μηνύματα που θα δείτε είναι ευχαριστίες προς την αρχική ομάδα κατασκευής του μηχανήματος. Bootάρετε κανονικά και αφήστε την οθόνη του Workbench στο μόνιτόρ σας. Τώρα κρατήστε πατημένα τα δύο σετ Shift και Alt στο μηχανήμα σας με αυτά πατημένα αρχίστε να πατάτε τα function keys (F1,

και διαφορετικό.

**Workbench 3** Αυτό είναι δύσκολο και κουραστικό. Αν δεν πετύχει σημαίνει ότι ανοίξατε κάποιες libraries πολλές φορές και πρέπει να ξαναφορτώσετε χωρίς start-up sequence και με LoadWB μόνο. Ακόμα αφού bootάρετε μπορεί να χρειαστεί να κλείσετε κάποια tools αν έχετε περισσότερα από 15 ανοιχτά. Τί κάνουμε λοιπόν: 1) Κρατάτε πατημένο το δεξιό πλήκτρο του mouse. 2) Κρατάτε πατημένα τα Control, Shift, Alt πλήκτρα. 3) Διαλέγετε το μενού About από το Workbench 4) Το μετακινείτε σε άλλη θέση (προσέχοντας μην το κλείσετε), κλικάρετε στο Workbench και

F2...). Ένα διαφορετικό μήνυμα θα εμφανίζεται στο καθένα. Αν κάνετε τα ίδια βάζοντας-βγάζοντας την δισκέτα μπορεί να δείτε κάποιο αυστηρό μήνυμα των κατασκευαστών προς την Commodore.

**Workbench 2** Κλικάρετε πάνω στο εικονίδιο του Workbench για να το ανοίξετε. Κρατήστε τώρα πατημένο το Control Key, τα δύο Alt και δύο Shift. Με αυτά πατημένα χρησιμοποιήστε το mouse για να επιλέξετε κάποιο από τα εικονίδια του Workbench. Αφήστε τα πλήκτρα και πηγαίνετε πάνω στα μενού του προγράμματος. Διαλέξτε την τελευταία επιλογή και θα δείτε το κρυφό μήνυμα. Για κάθε ένα από τα μενού υπάρχει

ξαναρχίζετε από το στάδιο 1. Μετά από 15(!) προσπάθειες θα δείτε το About να αλλιάζει και μπορείτε να διαβάσετε τα μηνύματα.

-28.8 Modem; Αν το σκέφτεστε για την Amiga σας μάλλον θα πρέπει να το σκεφτείτε καλά. Αν έχετε κάποιο μηχανήμα A500/A1200/A4000 η serial port στην οποία θα συνδέσετε το εξωτερικό σας modem είναι κακής ποιότητας, σε τέτοιο σημείο που στην καλύτερη περίπτωση να τρέχετε το modem σας σε 19200. Οπότε το καλύτερο είναι να πάρετε ένα μηχανήμα των 14.400. Αν όμως έχετε A600 τότε μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας (χωρίς όμως να είναι σίγουρο) και σε μεγαλύτερες ταχύτητες. Σε γενικές γραμμές πάντως αρκετά προβλήματα θα αντιμετωπίσετε από τις γραμμές του ΟΤΕ στα 28.800 bauds. Πολλές φορές, ανάλογα και με το πρωτόκολλο που θα τρέχετε, το modem μπορεί να κατεβάσει αυτόματα την ταχύτητά του και στα 4800 αν διαπιστώσει ότι η σύνδεση είναι τόσο χαλαρή. Σε άλλες περιπτώσεις μπορεί να κλείσει αυτόματα. Αν η σύνδεσή σας πέφτει συχνά κάντε τα εξής προκαταρκτικά/αναγνωριστικά πριν κατηγορήσετε το modem σας: 1) Πάρτε τηλέφωνο σε άλλες περιοχές, αφού οι συνδέσεις διαφέρουν πολύ σε ποιότητα από περιοχή σε περιοχή. 2) Δοκιμάστε αν έχετε δεύτερη τηλεφωνική γραμμή να συνδεθείτε από εκεί. 3) Πάρτε τοπικά τηλεφωνήματα αν έχετε προβλήματα σε υπεραστικά. 4) Αν υπάρχει κάποιος άλλος στην περιοχή σας με modem υψηλής ταχύτητας συνδεθείτε μαζί του. Για το θέμα των modem θα ήθελα πολύ να έχω και τις δικές σας απόψεις και προβλήματα. Γράψτε στην διεύθυνση του περιοδικού για την στήλη Workbench. -A4000

## ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ & ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Ερώτηση: Τί είδους μηνύμα έχει η A4000;



**Απάντηση:** Η A4000 δίνεται με 2Mbyte ενσωματωμένη SIMM RAM και έχει ήδη τέσσερις θέσεις για SIMMs του ενός ή τεσσάρων Mbyte Fast Ram. Αυτά είναι 72-pin SIMMs των 80nsec ή γρηγορότερα. Η 4000 μπορεί επίσης να δεχτεί SIMMs των 36-bit αντί των 32-bit καθώς αγνοεί τα υπόλοιπα bit (parity ignore).

**Ερ:** Μπορεί η 4000 να υποστηρίξει περισσότερους από έναν σκληρούς δίσκους και ποιο είναι το μέγιστο μέγεθος IDE δίσκου που "σπκώνει";

**Απ:** Φυσικά, αν μιλάμε για IDE δίσκους που έχουν την επιλογή master/slave. Για μια τέτοια περίπτωση πρέπει να έχουν ρυθμιστεί ανάλογα τα configurations των δύο δίσκων. Το μηχόνημα μπορεί να δεχτεί IDE σκληρό μέχρι 2GigaBytes αφού το γνωστό όριο των IDE σκληρών δίσκων στα 512Mbytes είναι προβλημα του BIOS των PCs, κάτι που δεν υπάρχει στις Amiga.

## -Νέα Amiga;

Με όποιο όνομα κι αν εμφανιστεί (1300-1800) η νέα Amiga, έχει δημιουργήσει τρομερή αδημονία σε όλους τους φανατικούς που πάντα υποστηρίζαμε με λογικά επιχειρήματα ότι η Amiga είναι το καλύτερο μηχόνημα ονόο (PC, Mac, Atari, Silicon Graphics, BBC κλπ) σε σύνολο και σε σχέση τιμής/οπόδοσης. Οι τελευταίες φήμες λοιπόν που δεν μας αφήνουν ήσυχους είναι ότι ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει μέχρι τα Χριστούγεννα η νέα Amiga με τιμή κοντά στις 180.000 δραχμές και τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: Επεξεργαστή 68030 στο 33/25Mhz, μνήμη 4 Mbyte (2 Chip + 2 Fast), ενσωματωμένο διηλεκτρονιζόμενο CD (300+ Kbytes/sec συμβατό με Mac/CD32/PhotoCD) 80Mbyte σκληρό δίσκο

## -DTP

Θέλετε να ασχοληθείτε με DTP στην Amiga και δεν γνωρίζετε με ποια προ-

γράμματα να ξεκινήσετε; Ευτυχώς εμείς εδώ έχουμε μερικές καλές ιδέες: Deluxe Paint 5 (Electronic Arts) Professional Draw (Gold Disk) Expert Draw 3 (HB Marketing) Art Department Professional (ASDG) Image FX (Gold Disk) The Publisher (Disk Company) Profesional Page 3 (Gold disk) Pagestream 2.2 (Soft Logik) Φυσικό εκτός από τις δικές μας ιδέες εσείς θα πρέπει να βάλετε το αναγκαίο hardware καισ την εποχήμα εννοούμε μία 1200 με σκληρό δίσκο και αρκετά Mbytes μνήμη.

## -Ξέρατε Οτι...

Μία Amiga 600 είναι 6 φορές ταχύτερη σε εντολές Zoom και Redraw του AutoCAD από έναν γρήγορο 386;

Εκτός από τα γνωστά μας Shareware υπάρχουν και τα Beerware. Σε αυτά τα σπάνια προγράμματα ο κατασκευαστής τους δεν σας ζητάει να του στείλετε χρήματα αλλά... μηνύρε!





Του Θοδωρή Λάινα

Η ανάπτυξη των υπολογιστών έδωσε σε πολλούς την ευκαιρία να ασχοληθούν με μία νέα πραγματικότητα που στις αρχές της περασμένης δεκαετίας φάνταζε ως το επόμενο βήμα προς την εξέλιξη. Όλο και περισσότερος κόσμος άρχισε να ασχολείται με τα μαγικά αυτά μηχανήματα που κατέκλυζαν σιγά σιγά τα σπίτια αλλά και τους χώρους εργασίας. Κάποια στιγμή άρχισε να ακούγεται δευιά η λέξη hacker. Πολλοί τότε δεν καταλάβαιναν τι ακριβώς ήταν αυτό γιατί αυτοί που ονομάζονταν έτσι ήταν μία μικρή και ακίνδυνη ομάδα ανθρώπων που μόλις άρχιζε τις «δραστηριότητες» της στον χώρο των υπολογιστών. Μέσα στα επόμενα χρόνια οι hackers έγιναν ο φόβος και ο τρόμος των Αρχών αλλά και τα είδωλα ή αν θέλετε τα πρότυπα της γενιάς που μεγάλωνε παράλληλα με την ανάπτυξη της τεχνολογίας και των υπολογιστών.

Κόποια στιγμή έγινε μόδα και τα hacking ή-ton η ογοσημένη ομοσκόληση όθων όσων οσοηόηόντουσαν με το computer. Το τεηευ-τοίο όμως χρόνιο και ύστερα οπό το ονηη-ές κυνήγι των κυβερνήσεων όθου του κό-σμου (ειδικό μετό οπό περιστατικά όπου hackers είχαν εισβόηει στα πληροφοριακά αυστήματα δημοσίων οργανισμών) το πράγματο έγινον ποήύ δύσκολο και έτσι η καινότηπα των hackers ξαναγύρισε στα φυ-σιολογικό της επίπεδο. Εμεινον ενεργόί ήί-γοι και ριψοκίνδυναι γιο νο συνεχίσουν την προσπόθαιο... Η δημιουργίο όμως του Internet και η οπίστευτη αναπτυχή του έδω-σε νέα χώρα και νέα ενδιαφέρων σε όθους όσους αρέσει να «παίζουν» με τους υποθα-γιστές και τα προγράμματο των όθων. Έτοι οι hackers επέστρεψον δυναμικό στο προ-σκήνιο... Σε αυτό το τεύχος ήοιπόν θο σας δώσω τις κατευθύνσεις και τις πληροφορίες που χρειόζεται κάθε επίδοξος hacker. Το μέ-

τις αγαπημένες και σχετικά πιο ανώδυνες ασχοήεις των hackers. 4) Ο καήος hacker διαθέτει χιοήμορ.

Το συστήματα των δημοσίων οργανισμών, κυρίως των ξένων, είναι ένας ποήύ πρόσφο-ρος χώρος γιο κάθε είδους ηήόκο. Μπείτε σε μία τράπεζο και αηήόξτε τις ισοτιμίες των ναμισμάτων ή κάντε τους μετεωροήόγους να τρεήοθούν αηήόζοντος τα τοικείο των υποηογιστών φέρνοντος το καηόκοίρι μέσο στο χειμών. 5) Ο ριψοκίνδυνος αυξάνει το εισαδημά του Έχει ακουστεί ποήήες φο-ρές ότί κάποιοι κατάφεραν να μεταφέρουν χρήματα από κάποιον ξένο λογαρισμό στον δικό τους. Φυσικά ποτέ δεν έγινε από τις τράπεζες επίσημη παραδοχή γιατί η α-νασατάωση θα ήταν τεράστια. Η παροιμία πάντως ήέει ότί όπου υπάρχει καηνός υ-πάρχει και φωτιά... 6) Κάντε ηήόκα στους φίλους σας και όχι μόνο...

Ο πιο οηήός οηήό και έξυπνος τρόπος νο

# Ο ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ HACKER

χρη που θέηει νο φτόσει ο καήενος είναι μία καθορά προσωπική υπόθεση... 1) Αυτή τη στιγμή το πρώτο πρόγμο που πρέπει νο κάνετε ον θέηετε να ήέγεστε hacker είναι να κατοφέρετε νο «δικτυωθεήτε» χωρίς να ηηηρώνετε.

Τα πανεπιστήμια και οι μεγάλες εταιρίες είναι βασικά οι παθόντες αυτής της ιστο-ρίας αφού οι περισσότεροι που κάνουν αυ-τή την δουηεία χρησιμοποιούν τους δι-κοούς τους κωδικούς χωρίς αυτοί να το παίρνουν και ποήύ γρήγορα χαμπάρι. 2) Ο καήός hacker δεν ηηηρώνει τον ΟΤΕ Πο-ηιότερο το phreaking (hackin στο τηηεφω-νικό δίκτυο γιο δωρεόν τηηεφωνήματο) ή-τον ποήύ αηήή δουηείό. Τώρο οι εταιρίες έ-χουν πόρει το μέτρο τους και το πράγματο δυσκόηεψον αρκετό. Οποιος ενδιαφέρετο νο το επιχειρήσει στην Εηήόδα θα πρέπει να προτιμήσει το ιταηικά προγράμματο γιατί η τεχνοηογίο είναι ίδιο. 3) Από ψώνιο πως πό-τε;

Το cartling, η κληοή δηηαδή του νούμε-ρου της πιστωτικής κάρτας και η χρέωση του λογαριασμού του ιδιοκτητή είναι από

κόνετε κόποια αθώα φάρσο είναι νο οηήό-ξετε τα μήνυμα στον τηηεφωνητή κόποιοι. Μπορείτε νο του βάηετε το δικό σας μήν-μο και ουτός φυσικό νο μην το πάρει χομπό-ρι γιο αρκετό καιρό. Αυτές είναι κατό βάση οι ηήέον οηήές και ταυτόχρονο ονώδυνες κατοατόσεις που μπορεί ένος hacker νο δη-μιουργήσει με τον υποηογιστή του. Οι πορα-κάτω περιπτώσεις παυ θο αναφέρουμε ο-φορούν ζητήματο ηηικής και οκόμη μεγό-ηου προσωποικού ρίσκου, γιο ουτό μην σος μπαν τίποτο πανηρές ιδέες γιατί σε μερι-κές οπό ουτές τις περιπτώσεις μπορεί νο βρεθείτε ηηηεγμένοι σε προγματικό ποήύ επικίνδυνες κατοατάσεις. 1) Ηηεκτροηική οηηηηογραφίο Στο εξωτερικό δεν ποροβιό-ζοντο το e-mail. Στην Εηήόδα φυσικά ουτό δεν θο μπορούσε ποτέ να ισχύσει και έτσι το e-mail εδώ ποροβιόζονται συνεχώς. Ζήτημα ηηικής του κοθενός ήοιπόν γιο το κατό πό-σο θα πρέπει να τον οπασχοήούν το προσω-πικά μηνήματο του όθου. 2) Αποήρητες ηηηηοφορίες.

Ποήόοι είναι αυτοί που ζητούν από κά-ποιον hacker να αποσπάσει ποήύτιμες





πληροφορίες. Αν μπορούσατε να δείτε τα e-mail κάποιου ικανού hacker θα βλέπατε να του ζητούν φοβερά και τρομερά πράγματα. Συνεργασίες για βιομηχανική κατασκαφεία, πληροφορίες από τράπεζες για στοιχεία σημαντικών προσώπων (βαυλευτών, επιχειρηματιών, καλλιτεχνών), ακόμη και υποκλοπή των θεμάτων των Γενικών εξετάσεων από το Υπουργείο Παιδείας (και γρήγορα παρακαλώ...). Αλλωστε οι hackers έγιναν διάσημοι και γνωστοί σε όλο τον κόσμο όταν κάποιοι από αυτούς άρχισαν να παίζουν με τους υπαλαγιστές και τα αρχεία των Στρατιωτικών Αρχών σε όλη την χώρα. 3) Καταστροφές και ηροστασία αρχείων.

Ο ικανός hacker μπορεί αν θέλει να ισαρεδώσει κάποια σύστημα. Δεν χρειάζεται να επεκταθούμε... Επίσης παλιό συχνά κάποιοι ζητούν κάποια ασφαλή μέρος για να βάλουν κάποια αρχεία τους. Τις περισσότερες φορές άσχετα αν ο hacker τα ξέρει ή όχι (αν και φυσικά μπορεί αν επιθυμεί να τα μάθει) τα αρχεία αυτά είναι πραιάντα κληρονομιάς και περιέχουν σημαντικές πληροφορίες. Στην ηροκειμένη περίπτωση το μόνο που κάνει ο hacker είναι να δώσει απλώς ένα ασφαλή account. Για φανταστείτε όμως να σας ζητήσει κάποιος ένα account εσείς ανύπαπτοι να του τα δώσετε και μετά από καιρό να μάθετε πως αυτό που κρύψατε ήταν πληροφορίες κλημμένες από τους υπαλαγιστές του Πενταγώνου... Τελικά τι είναι οι hackers; Ανήσυχια πνεύματα; Τραμακρά-

τες; Αργόσχαλια που δεν έχουν τι να κάνουν και ασχαλιούνται με το να νάζουν με τον υπαλαγιστή τους όλη τη μέρα; Εξυπνα άτομα που βλέπουν την όλη υπόθεση σαν παιχνίδι; Οι καινώνικα επαναστάτες του παρόντος και του μέλλοντος; Μήπως κάτι από όλα αυτά μαζί; Τα σίγουρα είναι ότι οι κυβερνήσεις άρχισαν εδώ και καιρό να ασχαλιούνται σοβαρά μαζί τους. Εδώ και

χρόνια στην Αμερική, μετά την ενεργά ανάλυση του FBI, ο hacker αντιμετωπίζεται ως καινός εγκληματίας. Η Ευρώπη και ειδικά κάτι χώρες που είχαν ταχύτατες γραμμές, όπως η Νορβηγία, ήταν για τους hackers πραγματικός παράδεισος. Μέχρι που κάποια μέρα μία δημοσιογράφος έβγαλε τον για της (που ήταν φυσικά hacker) στην τηλεόραση. Την επόμενη μέρα έγιναν σε όλη την Ευρώπη μαζικές συλλήψεις, κατασχέσεις εξοπλισμού και δίκες για χρέη πρας τις τηλεφωνικές εταιρίες. Πάντως στην Ευρώπη τα πράγματα εξακαθαυθούν να είναι κάπως καλύτερα από την Αμερική η οποία με την οείρά της ηλεανεκτεί στα θέματα του Internet αφαύ εκεί διατηρείται ακόμη η ανωνυμία του χρήστη σε αντίθεση με την Ευρώπη όπου οι διαχειριστές των βάσεων (sysops) ηεταυργούν ως μεσοηαπτες και μπαρούν να ελέγχουν τα τι συμβαίνει και φυσικά να επεμβαίνουν αν οι ίδιοι το κρίνουν αναγκαίο σε μία συναμιλία π.χ. Αυτό που πιστεύω είναι ότι στην ηεληαψηφία τους οι hackers είναι άτομα με υψηλά δείκτη νημασύνης που απλώς ηροπαθούν να εκφραστούν

ή ακόμη και να παίζουν μέσω των υποηογιστών. Το αν η εξήληαη των υπαληαγιστών αηλή και οι δυνατότητες που ήταν φυσικά να αναιχθούν σε αυτά τα άτομα είναι δυνατό να ηροκαηέοαυ ηροβλήματα σαν αυτά που ηροανέφερα είναι μία αηληη ιστορία. Είναι απλώς φυσικό να υπάρχουν και άτομα που θα κοιτάζαυ να εκμεταληυαυ με επιβληαές τράπα τις ικανότητες και τις δυνατότητες που έχουν αηλήα αυτά πανταύ δεν συμβαίνει; Τα σίγουρα πάντως είναι ότι η ηροανομία θα ηεράσει μέσα από τα συστήματα ηληηραφηρικής (αν δεν έχει ήδη ηεράσει). Δεν ηρειάζεται να πάρει κάποιος ηερίστραφα και να ηπει να κηέψει μία τράπεζα. Θα ηπαρεί να το κάνει από τα σπύτα του! Φυσικά ο κίνδυνος της σύληηψης ηαραμένει ο ίδιος αηλήα όσα οι συναηληαγές και οι ηληηραφηρίες θα ηερνάνε μέσα από τα δίκτυα θα αηλήαξει και ο τρόπος που γίνονται οι ηαράναμες ηράξεις. Αυτό που ηεωρεείται δεδομένα είναι η μαζική εισβληή στα δίκτυα όλη και ηεριοσότεραυ κάσμου. Ο καθένας θα ψάχνει και θα ασχολείται με αυτά που τον ενδιαφέρει και φυσικά θα υπάρχουν πάντα μικρά ή και μεγαηύτερα παιδία που θα ψάχναυ ηίγα ηεριοσότερα και θα ηειράζαυ διάφορα ηράγματα.





**Βαρεθήκατε**

**να τα λέτε**

**στην**

**ΣΕΜΙΝΑ?**

**Ε! ρε παιδιά**

**ΤΩΡΑ ΠΕΙΤΕ**

**ΤΑ ΣΤΟΝ**

**ΑΝΔΡΕΑ**

Του **"DALTON"**

**16**  
**ΧΡΟΝΙΑ**  
**ΦΑΓΟΥΡΑ**

Πόση ώρα θα περιμένω να μου τραβήξετε την φωτογραφία; Αλλάξατε φίλμ, μάθατε ότι έπρεπε να αλλάξετε φακό τώρα ρωτάτε ποιο κουμπάκι πατάμε για να φωτογραφίσουμε. Επιτέλους συντομεύετε γιατί πάσχετε.



Εδώ μερικοί αναγνώστες του USER "μπουγελώνονται" γιατί δεν θέλουν να πιστέψουν ότι το καλοκαίρι είναι πια παρελθόν!



Τώρα με τον Ντομινίκ θα πάρουμε πρωτάθλημα; Γιατί αν δεν πάρουμε και φέτος θα αρχίσω να κάνω παρέα με τους φιλάθλους του Ολυμπιακού στο ποδόσφαιρο.





# ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

V δικύλινδρος κινητήρας 100 κ.εκστ.

85,7 ίπποι βάρας: 172 κιλά



Μην στενοχωριέσαι μου  
είπαν, οι γιατροί που θα  
σε εξετάσουν ξέρουν!  
Είμαι 10 ώρες με αυτό το  
μαραφέτι στο κεφάλι και  
ακόμα περιμένω να μάθω  
τι ξέρουν!

Τελικά ρε παιδιά, δεν ξέ-  
ρω τι ξέρουν αυτοί για  
μένα, αλλά εγώ για τους  
χυμούς

ξέρω!

ΠΟΙΟΣ ΑΛΛΟΣ ΞΕΡΕΙ ΑΠΟ ΧΥΜΟΥΣ



ΤΙ ΣΟΥ ΖΗΤΑΩ ΚΟΠΕΛΑ ΜΟΥ!  
ΝΑ ΤΡΑΒΗΣΕΙΣ ΤΗΝ ΣΚΑΝΔΑ-

ΛΗ ΣΟΥ ΖΗΤΗΣΑ· ΑΛΛΑ ΒΛΕΠΩ  
ΟΤΙ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΤΟ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙΣ  
ΘΑ ΕΧΟΥΜΕ ΘΡΗΝΗΣΕΙ ΕΝΑ Α-  
ΚΟΜΑ ΘΥΜΑ ΤΗΣ ΑΝΙΚΑΝΟ-  
ΤΗΤΑΣ ΝΑ ΜΕ ΣΚΟΤΩΣΕΙ, ΓΙΑ  
ΤΗΝ ΦΑΤΣΑ ΠΟΥ ΕΧΩ!

Η μασκώτ του πε-  
ριοδικού εδώ και  
δύο μήνες είναι ο  
ΠΕΡΙΚΛΗΣ. Ένας γά-  
τος ο οποίος σας τον  
χαρίζουμε γιατί ο  
χώρος που ζει σή-  
μερα είναι μικρός.  
Οποιος ενδιαφέρε-  
ται μπορεί να τον α-  
ποκτήσει τηλεφω-  
νώντας στο  
5148032,  
και Εφη.

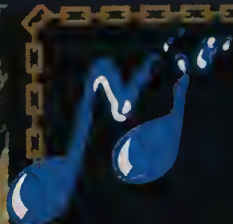




# ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ ΒΥΤΗΣΣ



## ΣΚΑΡΦΑΙΝΕΙ Ο ΠΑΝΩΛΣ ΑΙΔΙΝΗΣ



- "Τί'σ'ου είναι ο άνθρωπος", αιώνια ερώτηση και άντε εγώ τώρα να τα εξηγήσω σε 400 περίπου λέξεις άχι δηλαδή ότι αναλύεται αλλή μου έχανν πει ότι τάσες λέξεις πρέπει να γράψω για να γεμίσει η σερίδα. "Τί'σ'ου είναι ο άνθρωπος" π'ου θα βρω εγώ 400 λέξεις για να γράψω; Τέρας πάντων ας π'ρασηθ'ήσω. Μια λέξη, δυα λέξεις, τρεις λέξεις, τέσσερις λέξεις... Τί; Όχι έτσι, "τί'σ'ου είναι ο άνθρωπος" με τίποτα δεν ικανοποιείται, τελικά δε ξανα-αχαλούμαι με αδηγίες και τέτ'αια. Σκαρφαλώνω λοιπόν, συγκλονιστική λέξη, ακεφτήτε α-ηρά σε πάσα πράγματα, ή ένναιες, ακαρφα-ρώνασμε καθημερινώς. "Σκαρφαλώνω σε κυ-κροφ'αριακά ύψη" αϊγαυρα, "Σκαρφαλώνω απη καρυφή" μπαύρδες, "Σκαρφαλώνω εκεί όπου έχανν π'έσει ήρ'αι αι ήρ'ηι" αυτά είναι. Για ακεφτήτε ότι στην καρυφή τελικά ακαρφα-ρώνανν διαφορετικά ζώντα και μη είδη, τα καθένα βέβαια με τα δικά του ξεχωριστά τρό-πα. Τελικά για να ακαρφαλώσεις χρειάζανναι γερά πατήματα και αωστές ήλξεις. Σημείωση: Απάταση εδάφους καρυφής 400 ήλξεις και όχι 400 λέξεις, έτσι για να μαθαίνετε.

**Π άτηρια:** Οπ'ας νύχτα περπα-  
τεί.....πατεί  
(αυμηνηρώστε τις τεθείες και κερδίσατε).

**Σ δ'ξη:** Φαινόμενα μεταξύ ετεράνυμων.

**Π άτηρια:** Ο intάμενας Ολλανδός  
πάτησε την γη.

**Σ δ'ξη:** Αυτά π'ου αϊγαυρα νιώθει η μι-  
κρή Ολλανδέζα για ταν πιο πάνω συμπατριώ-  
τη της.

**Π άτηρια:** Τελευταία και ακαρφα-  
λώσα.

**Σ δ'ξη:** Εφτάσα τελικά στην καρυφή.  
τώρα δεν υπάρχει περίπτωση να π'έσωωωω

ω!  
ω!  
ω!  
ω!  
ω x!



**ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ** SONY PSX - SATURN - VIRTUAL BOY - JAGUAR - CD32 - 3DO - AMIGA 500, 600, 1200 - 32X - SNES - MD - GG - GB - MS - NES 8 BIT.  
**ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ** ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΧΡΗΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ.  
**ΕΞΥΠΗΡΕΤΟΥΜΕ** ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΜΕ ΤΙΤΛΟΥΣ ΠΡΩΤΗΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙΟΤΕΡΟΥΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΔΥΣΕΥΡΕΤΟΙ.  
**ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ** ΚΑΙ ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΑΙ  
**ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ** ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΕΛΙΕΣ ΓΙΑ "ΔΥΣΚΟΛΑ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΥΜΕ ΣΩΣΤΑ ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΠΟΡΡΙΞΕΤΕ  
**ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΣΤΕ** ΜΕ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΡΟΣΠΑΘΩΝΤΑΣ ΝΑ ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΘΕΣΜΟ ΤΩΝ CLUB ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.  
**ΑΝΟΙΓΟΥΜΕ** ΜΕ ΤΟ "ΚΛΕΙΔΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ" AMIGA-CLUB'S ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΟΛΟ ΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΟ KNOW-HOW.  
**ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ** ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΕΣ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΑΠΟ ΜΑΣ, ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΤΟΠΟ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ  
**ΔΙΩΤΕΣ** ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΣΤΕΣ.

**ΦΡΕΣΚΟ ΠΡΑΓΜΑ  
ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

**MD**  
 SAMPRAS 96  
 FLINTSTONES  
 MEGAMAN THE WILY WARS  
 FEVER KITCH SOCCER  
 SUPERMAN  
 X-MEN 2  
 STREET OF RAGE 3  
 ZERO THE KAMIKAZE SQUIRE  
 PHANTASY STAR IV (NTSC)  
 LIGHT CRUSADER

**BEYOND OASIS (NTSC) RPG**  
 NEW HORIZONS (NTSC) STRAT  
 PRIMAL RAGE (NTSC)  
 MS PACMAN  
 AERO THE ACROBAT 2  
 DOUBLE DRAGON 5 (NTSC)  
**SN**  
 PRIMAL RAGE (NTSC)  
 NINJA GAIDEN TRILOGY (NTSC)  
 CANNONDALE CUP  
 ITCH SCRATCH  
 KING ARTHUR AND THE  
 KNIGHT OF JUSTICE (NTSC)

**FINAL FANTASY II**  
 SATURN  
 BUG (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)  
 DAYTONA (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)  
 STREETFIGHTER THE MOVIE  
 RACE DRIVEN  
 SUPER VOLLEYBALL  
 BASKETBALL DANKSHOT  
 SLAMDANK  
**SONY**  
 PHILOSOMA  
 STREETFIGHTER  
 ACE KOMBAT

**DRAGON BALLZ**  
 ARC THE LAD  
 JUMPING FLASH  
 WINNING ELEVEN  
**GB**  
 DONKEY KONG LAND  
 PRIMAL RAGE  
 TRUE LIGS  
**GG**  
 NBA ACTION  
 BUBBLE BUBBLE  
 PRIMAL RAGE

**ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ**

**VIRTUAL BOY**  
 SEGA SATURN ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ  
 ME SCART  
 KAPTA SATURN  
 ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ ΤΑΝΙΕΣ CD  
 ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΑΣ ΘΕΟΝΗΣ PC  
 MGA ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ  
 ΠΑΙΖΟΥΝ ΟΛΕΣ ΟΙ  
 ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΜΗΧΑΝΕΣ  
 ADAPTOR ΓΙΑ ΤΟ SATURN  
 ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ ΤΑ  
 ΕΥΡΩΠΑΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

**GG ΜΟΝΟ 2.900**

COLUMBUS  
 PSYCHIC WORLD

**GG ΜΟΝΟ 4.900**

SPACE HARRIER  
 DONALD DUCK (THE LUCKY  
 DIME CAPER)  
 AC BATTLER  
 BATMAN RETURNS  
 MONSTER BOY  
 MASTER OF DARKNESS  
 4 on 1  
 SONIC 1  
 SUPER MONACO GP

**GG ΜΟΝΟ 6.900**

SONIC 2  
 PAC-MAN  
 CASTLE OF ILLUSION  
 EGGON THE DOULPHIN  
 COOL SPOT

**GG ΜΟΝΟ 7.900**

MORTAL KOMBAT II  
 SONIC CHAOS  
 DOUBLE DRAGON (THE  
 REVENGE OF BILLY LEE)  
 DESERT STARS  
 MAN OVERBOARD

**GG ΜΟΝΟ 8.900**

PFA SOCCER  
 NBA JAM

**GG ΜΟΝΟ 9.900**

CHOPFLUTER II  
 WING RAIN  
 F1  
 SONIC TRIPLE TROUBLE  
 MORTAL KOMBAT II (11.300)  
 NSA JAM T.E. (13.900)  
 X-MEN (21.900)

**GG ΜΟΝΟ 1.900**

TETRIS  
 BULLDOZER

**GG ΜΟΝΟ 2.900**

GARGOYLES  
 SOLAR STRIKER  
 R-TYPE  
 MAGNETIC SOCCER  
 DR. MARIO  
 FORTINES OF FEAR  
 NARVS  
 WORLD CUP  
 PAPER BOY

**GG ΜΟΝΟ 6.900**

K.O. BOXING  
 METROID II  
 DOUBLE DRAGON  
 PAPER BOY 2  
 POP UP  
 QUARTZ  
 SUPER STARS 2  
 YOSHIS COOKE  
 BOXING  
 HAL WRESTLING  
 XENON 2  
 MEGA MAN

**GG ΜΟΝΟ 6.900**

BASEBALL  
 TOP GUN  
 ALIEN 3  
 TYP-OFF  
 COOL WORLD  
 DOUBLE DRAGON 3  
 EMPEROR STRIKES BACK  
 NAVY SEALS  
 T2  
 GOAL  
 MIKEY'S DANGEROUS CHASE  
 CHESSMASTER  
 JURASSIC PARK  
 GREMLINS 2  
 TURTLES II  
 SPIDERMAN 2  
 CASTELVANIA  
 MEGA MAN II

**GG ΜΟΝΟ 6.900**

NINJA TARD  
 KICK OFF  
 BATTLEDOGS  
 STARWARK

**GG ΜΟΝΟ 8.900**

MARIO 2  
 BEETLEJUICE  
 CASTELVANIA II  
 LETHAL WEAPON  
 KINGDOM CRUSADE  
 HOOK  
 DONKEY KONG  
 WARIO LAND (7.900)  
 ROAD RASH (8.900)

**NES ΜΟΝΟ 2.900**

TETRIS  
 BULLDOZER  
 EXOTIC BITE  
 THE SIMPSON'S  
 R.C. PRO AM  
 TENNIS  
 MARIO BROS  
 DOUBLE DRIBBLE  
 STRIMP  
 FAX & WADY

**NES ΜΟΝΟ 4.900**

TERMINATOR 2  
 KICK OFF  
 PARASOL STARS

**MD ΜΟΝΟ 2.900**

MICHAEL JACKSON'S  
 WOODWALKER  
 DINKA KOMBAT  
 RENT A HERO

**MD ΜΟΝΟ 3.900**

SONIC 1  
 CYBERBAY  
 TONER JAM & BART  
 TALENT'S ADVENTURE  
 GOMBERGS (JAP)  
 SONIC 2 (JAP)  
 PHELOS (JAP)

**MD ΜΟΝΟ 4.900**

TAZ MANIA  
 CRACK DOWN  
 THE TERMINATOR  
 CRUISE BALL  
 TECMO SUPER BOWL  
 SUPER WRESTLEMANIA  
 BALZ

**MD ΜΟΝΟ 6.900**

SUNSET RIDERS  
 BOXING  
 BACK TO THE FUTURE II

**MD ΜΟΝΟ 6.900**

WORLD CHAOS LEADER BOARD  
 SONIC 2 (JAP)  
 SOLDIERS OF FORTUNE (USA)  
 LOTUS TURBO CHALLENGE  
 SPLASHERHOUSE 3  
 JURASSIC PARK (USA)  
 CORPORATION  
 TURBO OUTRIGER (JAP)  
 SONIC 2  
 JURASSIC PARK  
 THE SUPER SHINOBI (JAP NO  
 BOX)  
 LOCK'S ATTACK CHOPPER  
 GENERAL CHAOS

**MD ΜΟΝΟ 7.900**

THE LAST WINGS (USA)  
 ULTIMATE SOCCER  
 SPIDERMAN  
 SPIDERMAN-2  
 WIZY LIZ  
 TEAM USA BASKETBALL  
 RSTAR

**MD ΜΟΝΟ 8.900**

STREET FIGHTER II (JAP)  
 MIGHT AND MAGIC  
 SWORD OF SODAN

**ZOMBIES**

PHENOMENAL DRAGONS (7.900)  
 (JAP)  
 DUNE II  
 GALULIN II  
 THE LEGEND OF GALAHAD  
 MEGALOMANIA

**MD ΜΟΝΟ 9.900**

WORLD TOURNAMENT  
 SOCCER  
 PRO MOVIES SOCCER (USA)  
 STREET FIGHTER II

**MD ΜΟΝΟ 11.900**

BULLS VS BLAZERS  
 SHOGUN  
 AGASSI TENNIS  
 SUPERMAN  
 ASTERIX

**MD ΜΟΝΟ 12.900**

THE INCREDIBLE HULK  
 SUPER STREET FIGHTER II  
 (JAP)  
 UNDEAD LINE (JAP)  
 MORTAL KOMBAT II  
 WORLD OF ILLUSION  
 ANIMANAGS  
 STARTREK (USA)  
 DESERT STARS  
 WORLD CUP USA '94  
 LEMMINGS 2  
 FATAL FURIS  
 CASTELVANIA (GEN)

**MD ΜΟΝΟ 13.900**

TWO TRIBES: POPULOUS II  
 FIFA '94  
 PHANTASY STAR II  
 ART OF FIGHTING  
 EGGON THE DOULPHIN  
 SECOND SAMURAI  
 FIFA '94

**MD ΜΟΝΟ 14.900**

NBA JAM  
 SHADOWRUN (USA)  
 RISE OF THE ROBOTS  
 DRAGON  
 ASTERIX  
 RISE OF THE ROBOTS  
 STREET OF RAGE 2

**MD ΜΟΝΟ 16.900**

PRINCE OF PERSIA  
 GENERATION LOST  
 ALADDIN  
 DESERT STRIKE  
 MEAN BEAM MACHINE  
 NBA JAM T.E. (13.900)  
 BLUES OF VENGEANCE  
 SONIC 3  
 X-MEN  
 RACHICAL REX  
 JAM II (GEN)  
 LON KING  
 NIGEL MANSHELL

**MD ΜΟΝΟ 18.900**

ZERO TOLERANCE  
 STRIKER  
 SPARKSTER  
 DOUBLE DRIBBLE (USA)  
 MEGA TURRICAN  
 SPARKSTER  
 BUBBLE 11 SQUEAK  
 NBA SHOWDOWN  
 BUBBLE 11 SQUEAK  
 GENERATION LOST

**MD ΜΟΝΟ 19.900**

SENSELESS SOCCER  
 BODYCOUNT  
 RSTAR  
 RED ZONE  
 ACME ALL STARS  
 THE PAGEMASTER  
 MICRO MASHINES 2

**SONIC AND KNUCKLES**

SONIC  
 JUNGLE STRIKE  
 MIGHTY MAX  
 SYLVESTER AND TWEEETY  
 NBA ACTION '95  
 A MORETHI RACING  
 ALIEN SOLDIER  
 GREATEST HEAVYWEIGHTS  
 POWER RANGERS  
 WOLF RAIN  
 MORTAL KOMBAT II  
 MICKENMANIA

**MD ΜΟΝΟ 21.900**

SCOLETTON KREW  
 THE JUNGLE BOOK  
 OUTRIGGER (USA)  
 URBAN STRIKE  
 STREETS OF RAGE 3  
 NEAL JAM T.E.  
 RIVAL RASH II  
 POWER RANGERS  
 PSYCHO PINBALL  
 NIGEL MANSHELL INDYCAR  
 CLAY FIGHTER (USA)  
 DESERT DEMOLITION  
 NBA LIVE '96  
 FIFA '96  
 MEGA TURRICAN  
 CANNON FODDER  
 ASTERIX 2  
 PITFALL  
 WHIRLWIND SMOOKER  
 TOUGHMAN CONTEST  
 SPIDERMAN  
 BOMBERS

**MD ΜΟΝΟ 22.900**

SHINING FORCE II  
 PETI SAMPRAS TENNIS  
 EARTH WORM JAM  
 STARGATE  
 LETHAL ENFORCERS I  
 TRUE LIES  
 WOLFEINER  
 THE JUNGLE BOOK  
 DUNE II  
 EARTH WORM JAM  
 NBA ACTION '94 (USA)  
 SUPER MONACO GP II  
 PHANTASY STAR II  
 STREET RACER  
 PHANTOM OF DARK WATER

**MD ΜΟΝΟ 23.900**

STARGATE (USA)  
 V.R. VIRTUAL RACING (JAP)

**MD ΜΟΝΟ 24.900**

ROCKY II ROLL RACING (USA)  
 SHINING FORCE  
 MAXIMUM CARNAGE (USA)  
 X-MEN 2

**MD ΜΟΝΟ 28.900**

SUPER STREET FIGHTER II  
 JURASSIC PARK II (USA)  
 PHANTASY STAR IV (26.000)

**MD ΜΟΝΟ 29.900**

BATTLE CLASH (LIGHT GUN)  
 DRAXXEN (JAP)

**SN 4.900**

STREET FIGHTER II  
 THE INCREDIBLE CRASH  
 JAMES BOND JR.  
 BILL LAMBRECH'S COINBOT  
 BASKETBALL  
 WINGS I  
 SUPER CNP SOCCER  
 FINAL FIGHT (JAP)  
 PRO SOCCER (JAP)  
 THE ROCKEETEEER  
 R-TYPE (JAP)  
 FLOWING (JAP)  
 SUPER STARRIERS (JAP)

**SN 8.900**

WRESTLEMANIA

**SN 8.900**

F-ZERO  
 THE MAGICAL QUEST  
 STARRING MONEY MOUSE  
 RASHMON BEAT (JAP)  
 SMASH TENNIS  
 TURTLES IN TIME

**SN 7.900**

ADAMS FAMILY  
 BUSTER BUSTS LOOSE  
 HOME ALONE 2  
 ROAD RUNNER  
 LAST ACTION HERO  
 STAR WING (NO BOX)  
 SUPER WRESTLEMANIA  
 SKY BLAZER  
 CLAY FIGHTER (USA)

**SN 8.900**

MAGIC SWORD  
 BUSBY  
 GREGG TROP  
 SUNSET RIDERS  
 STARFOX  
 EQUINOX  
 T2  
 CHESTER CHIEFTAN  
 TOO COOT TO FOOT  
 SPIRIT TENNIS  
 MORTAL KOMBAT  
 BATTLETOYS  
 FINAL FANTASY IV (JAP)  
 BART'S NIGHTMARE (USA)

**SN 9.900**

SPR ADVENTURE ISLE  
 TURRICAN  
 MYSTIC QUEST LEGEND  
 MORTAL KOMB II (NO BOX)  
 SUPER STAK WARS (NO BOX)  
 ACT PARSERS  
 ULTIMATE FIGHTER (USA)  
 NBA ALL STAR CHALLENGE  
 (USA)

**SN 10.900**

DESERT FIGHTER

**SN 11.900**

WORLD CUP STRIKES  
 R-TYPE II  
 POPULUS  
 SENSIBLE SOCCER  
 SPACE ACE

**SN 12.900**

THE LEGEND OF  
 ZELDA (A LINK TO THE PAST)  
 COOL SPOT  
 WORLD CUP USA '94

**SN 13.900**

DONKEY KONG  
 DOP'S TWIN PRINCE  
 RAINBOW ARMY  
 FATAL FURY 2  
 FINAL FIGHT 2

**SN 14.900**

RISE OF THE ROBOTS  
 DRAGON  
 SATURDAY NIGHT'S  
 STAMMERS  
 VIRTUAL BART  
 KEVIN KEAGAN'S  
 PLAYER MINGS  
 FIFA INT SOCCER  
 NINJA WARRIORS  
 EMPIRE STRIKES BACK (NO  
 BOX)  
 TURN AND BURN  
 RABBIT RAMPAGE  
 CHOPFLUTER 3  
 FATAL FURY II (USA)

**SN 15.900**

SPR BOMBERMAN

**SN 16.900**

ANIMANAGS

**BARLEY SHUT UP & JAM**

WOLFEINER  
 TURF & BURN

**SN 17.900**

SPR PUTTY  
 ASTERIX  
 CORPS KILLER  
 SUPER STREET FIGHTER II  
 X-TURBO  
 QUARANTINE  
 FIFA  
 OFF WORLD INTERCEPTOR  
 THEME PARK  
 MYST  
 STAR WARS REBEL ASSAULT  
 STAR CONTROL II  
 DRAGON'S LAIR  
 MICRODOOM  
 SAKURAI SHOWDOWN  
 NIGHT TRAP  
 NEED FOR SPEED  
 ROAD RASH  
 SHOGUN  
 MAD DOG  
 MAD DOG II  
 WHO SHOT JOHNNY ROCK?  
 ESCAPE FROM THE MONSTER  
 MAJOR  
 CRIME PATROL  
 GIBBER'S  
 SHOCK WAVE  
 SHOCK WAVE OPERATION

**SN 18.900**

THE INCREDIBLE HULK  
 MICKENMANIA  
 RABBIT RAMPAGE  
 CANNON FODDER  
 SECRET OF MANA  
 TECMO SPR NBA  
 STAR TREK

**SN 21.900**

MOXANA JONES  
 GREATEST ADVENTURES  
 MORTAL KOMB II  
 POWER RANGERS  
 SINDICATE  
 STREET RACER  
 PUNCH OUT  
 MICRO MACHINES  
 SDE PODGET  
 MICHAEL JORDAN CHAOS  
 IN THE WINDY CITY  
 JURASSIC PARK II  
 SPIDERMAN (USA)

**SN 22.900**

POCKY & POCKY 2  
 INDY CAR (NIGEL MANSHELL)  
 ALADDIN  
 JUNGLE BOOK  
 THE ADV. OF BATMAN  
 & ROBIN  
 RETURN OF THE JEDI  
 BIRTH OF FIRE (USA)  
 EARTH BOUND

**SN 23.900**

TRUE LIES  
 PITFALL  
 PANCAK  
 CLAY FIGHTER 2  
 SUPERMAN  
 THE SUNDAYS  
 KNIGHTS OF THE ROUND  
 BLACK WARRIOR  
 BRUTAL (PAWS OF FURY)  
 SPR: CEASARS PALACE  
 TOP GEAR 3000  
 POWER DRIVE  
 MAXIMUM CARNAGE

**SN 24.900**

HAGANE  
 JUDGE WORM JIM  
 EARTH DREDA  
 LORD OF THE RINGS  
 FATAL FURY SPECIAL  
 UNRALLY  
 ILLUSION OF TIME  
 SPIDERMAN  
 PAC ATTACK  
 EARTH BALLING (USA)

**SN 25.900**

JUSTICE LEAGUE  
 DOUBLE DRAGON  
 JUNGLE STRIKE  
 PAC-A-TIME  
 X-MEN  
 SPR SOCCER (INTL)  
 SPR STR. FIGHTER II  
 WOZARDRY V

**SN 26.900**

NBA JAM T.E.  
 EYE OF THE BEHOLDER

**SN 28.900**

SAMURAI SHOWDOWN

**SN 32.900**

NBA LIVE '96

**GG**

3-D-O PANASONIC (AND  
 8.900)  
 GEX (EGGHEAD)  
 CORPS KILLER  
 SUPER STREET FIGHTER II  
 QUARANTINE  
 FIFA  
 OFF WORLD INTERCEPTOR  
 THEME PARK  
 MYST  
 STAR WARS REBEL ASSAULT  
 STAR CONTROL II  
 DRAGON'S LAIR  
 MICRODOOM  
 SAKURAI SHOWDOWN  
 NIGHT TRAP  
 NEED FOR SPEED  
 ROAD RASH  
 SHOGUN  
 MAD DOG  
 MAD DOG II  
 WHO SHOT JOHNNY ROCK?  
 ESCAPE FROM THE MONSTER  
 MAJOR  
 CRIME PATROL  
 GIBBER'S  
 SHOCK WAVE  
 SHOCK WAVE OPERATION

**CD**

DAVE SEED (19.000)  
 TOP 100 GAMES OF 1200 (13.000)  
 JAMES POND (8.900)  
 INTERNATIONAL PARADE (35.000)  
 SIBRE TEAM (4.900)  
 FIRE FORCE (4.900)  
 SUMMER OLYMPICS (39.000)  
 ZOO (2.900)  
 BATTLE TOADS (28.000)  
 SKELETON CREED (6.000)  
 TOP YEAR 2.000  
 DEATH WASH (6.000)  
 BODY BLOWS (5.000)  
 NAUGHTY ONES (5.000)  
 QUICK & SOU  
 BASHOKEE (5.000)  
 RICE OF THE ROBOTS (8.000)  
 SWEET WALKER (8.000)  
 ARCADE POOL (8.000)  
 ALL TOWN VEHICLE (8.000)  
 LOTUS TURBO (8.000)  
 TOP GEAR 2 (8.000)  
 LIBERATION (8.000)

**JUMP GATE**

SLAYER  
 STELLAR 7  
 COMMANDER  
 RAKSHACK  
 JARRET  
 SUM JAM  
 HELL

**CD**

DAVE SEED (19.000)  
 TOP 100 GAMES OF 1200 (13.000)  
 JAMES POND (8.900)  
 INTERNATIONAL PARADE (35.000)  
 SIBRE TEAM (4.900)  
 FIRE FORCE (4.900)  
 SUMMER OLYMPICS (39.000)  
 ZOO (2.900)  
 BATTLE TOADS (28.000)  
 SKELETON CREED (6.000)  
 TOP YEAR 2.000  
 DEATH WASH (6.000)  
 BODY BLOWS (5.000)  
 NAUGHTY ONES (5.



# SPELL SHOP

Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου

**Και πάλι μαζί. Τι, νομίζατε ότι θα με ξεφορτωνόσασταν τόσο εύκολα; Δηλαδή δεν έχει κανείς το δικαίωμα να έχει κάποιο προσωπικό πρόβλημα και να λείπει λίγο καιρό χωρίς κάποιος κύριος "Temporary" να σφετεριστεί τη θέση του; Δηλαδή θα σου άρεσε κύριε Σάμιε να αυτοονομαζόμουν Διευθυντής Σύνταξης; Ευτυχώς όμως δεν είμαι κορόιδο ώστε να κάνω κάτι τέτοιο, χε χε. Τέλος πάντων, για πρώτη και τελευταία φορά (και υπό την καθοδήγηση του Tempus) σε συγχωρώ.**

Αρκετά όμως ασχολήθηκα με τα κατορθώματα του βάζελου, έεε συγγνώμη του Σάμιου θέλω να πω. Κατά τ' άλλα αυτό ήταν ένα πολύ επεισοδιακό καλοκαίρι. Ιδίως ο Αύγουστος ήταν πραγματικά "καυτός". Τι να πρωτοαναφέρει κανείς; Το τρομερό Full Throttle της LucasArts ή τη συνέχεια του Shadow of the Comet, του καλύτερου adventure όλων των εποχών. Και φυσικά αναφέρομαι στα εκπληκτικά Prisoner of Ice από την Infogrames. Για να μην αναφέρω τα campaigns που παίχτηκαν στο διάστημα του καλοκαιριού. Ούτε η ίδια η Menzoberranzan δε γλίτωσε από την οργή του ShadowCaster, μαύραυ ιπνότη του Tempus. Και φυσικά οι διακανές ενός γνήσιου adventurá δε θα μπορούσαν να είναι λιγότερο επεισοδιακές. Από τον Άγιο Ανδρέα και το εκπληκτικό σαββατόβραδα (και κυριακή ξημερώματα) στην πλάζ του Αλίμου μέχρι τα "βρώμικα" της Νέας Μάκρης και την όμορφη Ερμούπολη στη Σύρο. Για να μην αναφέρω τις τρομερές παραλίες της Waterdeep και τα εκπληκτικά σπήλαια των Dragonspine mountains. Αλήθεια ανέφερα τα υπέροχα δάση της Shadowdale; Αν και τώρα που κάνε και η Πεντέλη δεν τα βλέπω και πολύ καλά για πολύ καιρό ακόμα. Ετσι που λέτε φίλοι μου. Και μη χειρότερα. Δηλαδή εάν συνεχιστούν αυτές οι κρατάλες λίγο ακόμα να δω πως θα ξανακατέβω στα Realms. Για να μην πω πως θα ξαναγράψω SpellShop. Μα υπάρχει νισό βάρβαρο πράγμα ανά αυτό φίλοι μου; Είναι

δυνατόν να γυρνάς "πορωμένος" από τις διακοπές και να σου ζητούν με το καλημέρα να γράψεις άρων-άρων το SpellShop; Αάαχ, τι τραβάμε και εμείς οι μαύροι ιπνότες του Tempus.. Και έχεις από την άλλη και τον Σάμιο να το παίζει adventurás. Και μη χειρότερα! Αρκετά γκρίνιαξα όμως, αρκετά. Για να δούμε τι παίζει στο SpellShap για τον μήνα Οκτώβριο. Α ναι,

μια και το θυμήθηκα. Καλή σχολική χρονιά σε άσους από εσάς είναι αρκετά τυχεροί ώστε να ηγηγούν ακόμα σχολείο. Αάαχ, αναμνήσεις... Τέλος πάντων, ώρα να δούμε τι εκπλήξεις σας επιφυλάσσει η στίλη αυτή τη φορά. Και ξεκινάμε πολύ δυνατά παρουσιάζοντας σας την πλήρη λύση της νέας παραγωγής της υπέροχης LucasArts. Πρόκειται για το εκπληκτικό Full Throttle ("Τέρμα τα γκάζια" ελληνιστί) το οποίο έχει σαν θέμα... εμένα! Τι εννοώ; Όταν καταφέρω να αποκτήσω το NV-750 ή μια (ακόμα καλύτερα βέβαια) Harley-Davidson που τόσα καιρό ονειρεύομαι, θα ανήκω και εγώ επίσημα πλέον στις τάξεις των τσοπεράδων, των πραγματικών "μηχανόβιων". Αλήθεια υπάρχει ωραιότερο πράγμα από το να βλέπεις καμιά δεκαριά

τσοπεριές μαζί στο δρόμο και να ακούς τη μουσική που παίζουν οι εξατμίσεις τους; Εδω σκέφτομαι να ανταλλάξω το άλογο που έχω στα Realms με ένα FXRS Saftail Custom ή ένα Low Rider. Τέλος πάντων, μου φαίνεται ότι ήρθε η στιγμή να κάψω την νάρη και να ξεκινήσω τη λύση του παιχνιδιού πριν αρχίσει η γκρίνια εκ των άνωθεν. Πάμε κορίτσια...





## FULL THROTTLE SOLUTION

Μόλις τελειώσει η όμορφη εισαγωγή του παιχνιδιού κά- νετε κλικ στο δεξί καπάκι του σκουπιδοτενεκέ για να βγείτε έξω και κατόνιν ηηγαίνετε δεξιά. Κάντε USE στη μοτοσυκλέ- τα σας ώστε να καταλάβετε ότι κάποιος σας έχει πάρει τα κλειδιά. Η πόρτα που οδηγεί στο μπάρ Kick Stand είναι κλει- στή οπότε τι πρέπει να κάνετε; Πολύ απλά να την κλωστή- σετε ώστε να ανοίξει! Απλά πράγματα για έναν γνήσιο τσο- περά. Μιλήστε στον μπάρμαν (εδώ που τα ήέμε θα προτι- μούσα να ήταν μπαργούμαν) για όλα και μετά κάντε GET ε- πάνω ώστε, μετά από μια κωμική σκηνή, να πάρετε τα κλει- διά της μηχανής σας. Βγείτε έξω από το μπάρ και ανεβείτε στη μηχανή σας. Μετά τη σύντομη μάχη με τον Rotwheeler θα πάθετε ένα περίεργο "ατύχημα". Μόλις συνέλθετε μιλή- στε στη Maureen για τα πάντα, πάρτε το δοχείο για τη βενζί- νη και το σωλήνα, κοιτάξτε τη φωτογραφία στον τοίχο και βγείτε έξω από το συνεργείο. Μιλήστε με τη δημοσιογράφο που σας έσωσε και φύγετε από την οθόνη. Μόλις αυτή την κοπανήσει ηηγαίνετε στο τροχόσπιτο, κτυπήστε την πόρτα και μόλις σας απαντήσουν κλωστήστε την (και νάηι σαν γνήσιος τσοπεράς). Χοντρή μαγκιά, μπ μου πείτε; Μπείτε μέσα, ανοίξτε το ντουλαπάκι πάνω από τον αναίσθητο Todd και πάρτε το Lockpick. Ανοίξτε το ψυγείο απ' όπου και παίρ- νετε το κρέας και κατεβείτε κάτω χρησιμοποιώντας το μυ- στικό ασανσέρ στα δεξιά της οθόνης. Πάρτε το Welding Torch και μόλις φύγετε από το σπίτι της Maureen κατευθυ- νθείτε στον Gas Tower. Ανοίξτε την κλειδαριά χρησιμοποιώ- ντας το Lockpick, πάρτε την και μετά μπείτε μέσα. Προσπα- θείστε να ανεβείτε στη σκάλα και μόλις κτυπήσει ο συνα- γερμός κρυφτείτε πίσω από το μεγάλο κυλινδρικό αντικεί- μενο (σαν δεξαμενή μου φάνηκε εμένα) στο βάθος αριστε- ρά. Μόλις το "περιπολικό" (μακριά από εμάς!) προσγειωθεί ανοίξτε το ντεπόζιτο της βενζίνης, το σωλήνα και το δοχείο στο ντεπόζιτο και μετά χρησιμοποιήστε το "στόμα" σας στο σωλήνα ώστε να πάρετε την πολυπόθητη βενζίνη. Σειρά έ- χει το Junkyard όπου χρησιμοποιήτε το ρουκέτο ώστε να στερεώσετε την πόρτα και μετά ανεβένετε επάνω με την α- λυσίδα. Κατεβείτε κάτω και ηηγαίνετε όλο δεξιά. Χρησιμο- ποιήστε το κρέας στο μηλέ αμάξι και φύγετε αριστερά. Ανε- βείτε νάηι επάνω και ηηγαίνετε δεξιά ώστε να βρεθείτε στο δωμάτιο ελέγχου του ηλεκτρομαγνήτη. Πατήστε το κουμπί και μετακινήστε το μαγνήτη τόσο χαμηλά ώστε να μπορέσε- τε να πιάσετε το αμάξι το οποίο και ανεβάζετε ψηλά. Κατε- βείτε νάηι κάτω και πάρτε τα "καλάμια" από τον σωρό. Μό- λις τελειώσει το interactive ηηγαίνετε στο Gas Tower και χρησιμοποιήστε τη σκάλα ώστε να ξεφορτωθείτε τους ενο- χλητικούς (βρε παιδί μου, περίεργο πράγμα ...) αστυνομι- κούς και παρακολουθήστε το επόμενο interactive. Στην κα- λύβα της Maureen ψάξτε στα χαλάσματα και μετά φύγετε με τη μηχανή σας από την πόλη από την επάνω έξοδο. Ηη- γαίνετε στην πίσω μεριά του Kick Stand, εκεί που ξεκινήσα- τε το παιχνίδι, όπου και θα βρείτε μέσα στον σκουπιδοτενε- κέ τη δημοσιογράφο. Αφού της μιλήσετε μπείτε μέσα στο Kick Stand όπου και πρέπει να μιλήσετε στον Emmet και να του δώσετε την πηλαστή ομοσπονδιακή ταυτότητα. Αφού

τον πείσετε να σας βοηθήσει και φτάσετε επιτέλους στο Mink Ranch, μπείτε στο σπιτάκι, σπκώστε το μαξιλάρι και πάρτε το Tire Iron το οποίο και χρησιμοποιήτε στο σεντούκι. Μετά το interactive πάρτε λίγο ήλησσμα και χρησιμοποιήστε το Tire Iron στις ρόδες του Semi-trailer και μετά κάντε USE στο Semi-trailer για να το ανατρέψετε έτσι ώστε να μπηοκά- ρετε τον δρόμο. Φύγετε από την επάνω μεριά της οθόνης και επιστρέψτε στο Mink Ranch όπου σας την έχουν στημέ- νη οι μπράβοι του Rippburger. Μόλις σας πάρουν στο κυνή- γι μην σταματήσετε πουθενά μέχρι να φτάσετε στο τέλος του δρόμου. Κοιτάξτε όλες τις φωτογραφίες στον πίνακα και φύγετε αριστερά. Μόλις σας εμφανιστεί η πινακίδα Stop στο πάνω μέρος της οθόνης πατήστε το αριστερό κουμπί του mouse ώστε να σταματήσετε. Χρησιμοποιήστε το Tire Iron στον Fender του Hovercar και στη συνέχεια τοποθετήστε το Hoverlift στη μοτοσυκλέτα σας. Φύγετε από τον κύριο δρό- μο και μπείτε στο Mine Road πατώντας το αριστερό κουμπί του mouse μόλις εμφανιστεί η πινακίδα της στροφής. Μετά





τη συνομιλία σας με τον Father Torque αρχίζουν τα δύσκολα. Ο κάθε αντίπαλος που εμφανίζεται έχει κάποιο συγκεκριμένο κόλπο. Η κοκκινομάλιη με το ηριόνι πέφτει μόνο εάν της ρίξετε λίγασμα. Ο Vulture που έχει το πολληνό Boostor χρειάζεται την αλυσίδα ενώ τη μάσκα που σας χρειάζεται την παίρνετε από τον Cavefish κτυώντας τον με την σανίδα. Οι υπόλοιποι αντίπαλοι δεν έχουν καμμία σημασία και πέφτουν σχεδόν με όλη τα όπλα αν και το δυνατότερο αν' όλη είναι το ηριόνι. Μόλις πάρετε τη μάσκα του Cavefish πατήστε δεξί mouse button για να τη φορέσετε ("φανέρωσε μου τη μάσκα που κρύβεις" όπως λένε και οι Τρύπες, άσχετο!) και πατήστε αριστερό mouse button μόλις εμφανιστεί κάτω δεξιά η ένδειξη Cave. Προχωρήστε δεξιά, κάτω και μόλις βρείτε τη ράμπα κάντε δύο φορές USE επάνω της ώστε να τη δέσετε πίσω από τη μηχανή σας. Μετά καθιρήστε την Corley ("λίγο" Harley μου θυμίζει αυτό) σας, ηηγαίνετε δεξιά και πάνω κάντε USE τη ράμπα. Τέλος ανεβείτε στη μηχανή και κάντε το τρομερό άλμα. Ούφ, λίγο έλειψε ... Προχωρήστε και μηείτε κάτω δεξιά. Χρησιμοποιήστε το τηλεκατευθυνόμενο αμαξάκι και στείλτε το δεξιά ώστε να τελειώσει η μπαταρία του. Μετά κοιτάξτε τα σουβενίρ πίσω από τον γέρο πωλητή και όσο αυτός είναι απασχολημένος πάρτε το κουνέλι και βγείτε έξω. Ανεβείτε στη μηχανή σας και ηηγαίνετε στην έξοδο αριστερά, λίγο πάνω από τον δρόμο. Βριοκόοαστε έξω από το άντρο των Vultures το οποίο όμως φυλάγεται από ένα ναρκονέδιο. Χρησιμοποιήστε το κουνέλι στο ναρκονέδιο, πάρτε τη μπαταρία, επιστρέψτε στο

κίосκι με τα σουβενίρ και βάλτε τη μπαταρία στο αυτοτάκι. Οδηγήστε το δεξιά και μέσα στο Turnstile ώστε να βγει ο πωλητής από το πόστο του και να μπορέσετε να πάρετε το πακέτο με τα κουνέλια. Επιστρέψτε στο ναρκονέδιο και χρησιμοποιήστε το πακέτο με τα κουνέλια έτσι ώστε αυτό να ανοίξουν έναν ασφαλκή δρόμο ανάμεσα στις νάρκες. Εδώ όμως υπάρχει ένα μικρό κόλπο. Πάρτε δυο-τρία κουνέλια όπως προχωρούν, ηηγαίνετε στην άκρη του δρόμου που έχουν ανοίξει τα υπόλοιπα και μετά χρησιμοποιήστε τα. Με το έτσι θα καταφέρετε να περάσετε ασφαλείς απέναντι

να φτύσετε στο κρυπτόγητο των Vultures. Μόλις το interactive τελειώσει και αρχίσει ο διάλογος με τη Maureen αναντήστε με 4, 3, 2 και θα δείτε ακόμα ένα interactive. Το arcade που ακολουθεί είναι λίγο περίεργο και σας συνιστώ να το πάξετε με τα arrow keys και όχι με το ποντίκι, είναι πολύ ευκολότερο έτσι. Μόλις ξεκινήσει το arcade ηηγαίνετε αριστερά, ανεβείτε στη ράμπα και ηηδηξτε. Λογικά πρέπει να πέσει επάνω στο καφέ αμάξι. Κατόπιν σηρώξτε το καφέ αμάξι και ηηγαίνετε το κάτω δεξιά, ανεβήστε το στη ράμπα, ρίξτε το κάτω και πέστε και εσείς. Μόλις αρπάξετε φωτιά ηηησιάζστε τον τοίχο σε διάφορα σημεία ώστε να αρπάξει και αυτός φωτιά. Μόλις το μηκέ αμάξι σας πάρει στο κυνήγι ανεβείτε στο κοφέ αμάξι και μόλις το μηκέ ηηησιάζσει ανεβείτε επάνω του. Μόλις αυτό ηηησιάζσει τη φωτιά μηείτε μέσα της και ... νοί! Ξεμπερδέψατε από τους μπράβους του Rippburger μια και καλή. Μετά το interactive μιλήστε στη Maureen και κοιτάξτε τα διάφορα κομμάτια που είναι οκορησμένα στο πάτωμα. Κατόνιν





φύγετε και ηγαίνετε στο πίσω μέρος της Corley Motors. Εδώ πρέπει να κλωτσήσετε μια μικρή πέτρα στο αριστερό μέρος της οθόνης όταν όμως όλοι οι μετρητές είναι μαύροι. Μόλις μπειτε στο γραφείο χρησιμοποιήστε το floor safe, δώστε τον κωδικό 154492 και πατήστε το κουμπί. Πηγαίνετε δεξιά και χρησιμοποιήστε τη μαγνητική κάρτα στο Card Reader για να ανοίξετε την πόρτα. Χρησιμοποιήστε πολύ γρήγορα μια φορά το μοχλό του μοτέρ και δύο φορές το μοχλό της λάμπας ώστε να κάψετε το φίλη



του Rippburger. Μπειτε στην αριστερή πόρτα και τοποθετήστε την ταινία στο μηχανήμα. Ακολουθεί το interactive όπου η Maureen, σαν κόρη του Malcolm Corley ηλέον, αναλαμβάνει τη διοίκηση της εταιρίας και φεύγει μαζί σας στο ηλιοβασιλέμα ... Τι, νομίζατε ότι τελείωσε; Αμ δε! Σιγά μη σας έκανε τη χάρη ο Rippburger. Μόλις βρεθείτε στο φορτηγό ανοίξετε το Grill, μετά ανοίξετε το Panel κάτω ακριβώς από το παρμπρίζ και μόλις ο Rippburger βγάλει το μαστούνι του για το κλείσει, αρπάξτε το από τα χέρια του. Σφηνώστε το μαστούνι στον ανεμιστήρα του ψυγείου και μόλις βρεθείτε στην πίσω μεριά του φορτηγού χρησιμοποιήστε το Tire Iron στο δεξί σωλήνα. Μόλις βρεθείτε μέσα στο αεροπλάνο μετά το τρομερό interactive ανεβείτε τη σκάλα και πατήστε το πράσινο κουμπί. Επιδέξτε Take-Off, Post Take-Off, Gear και Raise Gear. Μόλις αποκτήσετε και πάλι τον ήχο του παιχνιδιού μπειτε μέσα στο φορτηγό και πατήστε το κουμπί. Επιδέξτε Main Menu, Defence Menu, Machine Guns, Control και System Off. Αυτό είναι και το τέλος, επιτέλους, του νοταπού Rippburger. Τώρα πρέπει πολύ γρήγορα να μπειτε στο αεροπλάνο, να πάτε αριστερά και να χρησιμοποιήσετε τη μηχανή σας για να γλιτώσετε. Ούφ, παρά λίγο και πάλι. Τώρα μπορείτε να απολαύσετε το πολύ καλό φινάλε με την ψυχία σας. Πάει και τούτο.

**Και μετά τη ρύση του οδοκαίνουριου Full Throttle ακολουθεί μια ρετρό παρένθεση. Πάρα πολλοί είναι οι φίλοι της στήλης που ζήτησαν την πλήρη ρύση του πολύ καλού Beneath a Steel Sky της Virgin οπότε εγώ, σαν καλός οικοδεσπότης, δε θα μπορούσα να αρνηθώ. Πάμε λοιπόν διότι ο χώρος του SpellShop μειώθηκε ήδη επικίνδυνα ...**

## BENEATH A STEEL SKY

100%

Πάνω στην σιδερένια πλατφόρμα εντονίστε το rung στον αριστερό τοίχο και πάρτε τον σιδηρορροστό. Παραβιάστε την πόρτα δεξιά με τον ροστό. Μόλις φύγει ο διώκτης σας κατεβείτε τις σκάλες και ηγαίνετε μία οθόνη δεξιά. Ψάξτε τα πεταμένα σιδηρικά μέχρι να εντονίσετε το robot shell. Τοποθετώντας το circuit board στο robot shell ενεργοποιείται ο Joey το ριστό σας ρομποτάκι. Προχωρήστε μία οθόνη δεξιά και μιλήστε στον άνδρα (Hobbins) και στον Joey. Επιστρέψτε μία οθόνη αριστερά και ανεβείτε στο lift. Μόλις εμφανισθεί ο Hobbins ηγαίνετε γρήγορα δεξιά ανοίξετε το cupboard και πάρτε το γαλλικό κλειδί. Επιστρέψτε δεξιά ελέγξτε το transporter και ρωτήστε Hobbins για την βλάβη στο transporter. Διατάξτε τον Joey να επιδιορθώσει το transporter. Μόλις επιστρέψει ο transporter και αφήσει το φορτίο στο lift, κατεβείτε γρήγορα κάτω από την κατανακτή που άνοιξε. Ελέγξτε την πόρτα και την κλειδαριά και όταν έρθει ο Joey μιλήστε του και διατάξτε τον να ανοίξει την πόρτα. Μετά το interactive ερευνώντας το πτώμα βρίσκετε την μαγνητική κάρτα. Από την ανοιχτή πόρτα ανεβείτε επάνω, προχωρήστε μία οθόνη δεξιά και μπήτε στην ανοιχτή πόρτα. Μιλήστε στην γυναίκα (Anita). Μόλις εμφανισθεί ο αρχιενόπτης Lamp και διώξει την Anita, ήστε του ότι είστε της ασφαλείας και προχωρήστε μία οθόνη δεξιά. Σταματήστε την παραγωγή τοποθετώντας το γαλλικό κλειδί στα γρανάζια. Ξαναπάρτε το γαλλικό κλειδί και επιστρέψτε αριστερά. Ξεσφίξτε με το γαλλικό κλειδί το κέλυφος του ακινητοποιημένου ηλέον ρομπότ παραγωγής, μιλήστε στον Joey και τοποθετήστε το καινούργιο κέλυφος στον Joey. Επιστρέψτε δεξιά. Αν προσπαθήσετε να μπήτε στην αποθήκη πάνω αριστερά ενεργοποιούνται οι sensores στην είσοδο και ο υπάλληλός σας απαγορεύει την είσοδο. Γι' αυτό στείλτε τον Joey να ελέγξει την αποθήκη. Όταν επιστρέψει ο Joey μιλήστε του και στείλτε τον πάλι στην αποθήκη για να εξουδετερώσει τον ηλεκτρικό πίνακα. (Εδώ το πρόγραμμα εμφανίζει σπάνια ένα bug. Παρότι ο Joey εξουδετέρωσε το fuse box οι sensores εξακολουθούν να είναι ενεργοποιημένοι και το παιχνίδι οδηγείται σε αδιέξοδο. Γι' αυτό καλό είναι να έχετε σώσει λίγο πριν.) Μόλις επιστρέψει ο Joey, μπειτε στην αποθήκη σηκώστε το gangway και πάρτε α-



λλικό κλειδί το κέλυφος του ακινητοποιημένου ηλέον ρομπότ παραγωγής, μιλήστε στον Joey και τοποθετήστε το καινούργιο κέλυφος στον Joey. Επιστρέψτε δεξιά. Αν προσπαθήσετε να μπήτε στην αποθήκη πάνω αριστερά ενεργοποιούνται οι sensores στην είσοδο και ο υπάλληλός σας απαγορεύει την είσοδο. Γι' αυτό στείλτε τον Joey να ελέγξει την αποθήκη. Όταν επιστρέψει ο Joey μιλήστε του και στείλτε τον πάλι στην αποθήκη για να εξουδετερώσει τον ηλεκτρικό πίνακα. (Εδώ το πρόγραμμα εμφανίζει σπάνια ένα bug. Παρότι ο Joey εξουδετέρωσε το fuse box οι sensores εξακολουθούν να είναι ενεργοποιημένοι και το παιχνίδι οδηγείται σε αδιέξοδο. Γι' αυτό καλό είναι να έχετε σώσει λίγο πριν.) Μόλις επιστρέψει ο Joey, μπειτε στην αποθήκη σηκώστε το gangway και πάρτε α-



νό το πάτωμα το putty. Βγείτε από την ανοθήκη. Επειδή ο υπάλληλος σας εμποδίζει να πάτε δεξιά, βγείτε στον κεντρικό διάδρομο και πηγαίνετε στο ηλεκτρολογείο. (Το τελευταίο αριστερά δωμάτιο). Χαλαρώστε με το γαλλικό κλειδί τα δύο buttons στο δεξιό panel και διατάξτε τον Joey να πιέσει το δεξιό button ενώ σεις πιέσετε ταυτόχρονα το αριστερό. (Ερώτημα: Γιατί όλοι οι ηλεκτρολόγοι στις φάμπρικές κοιμούνται κατά την διάρκεια της βάρδια τους?). Μόλις ξυπνήσει και φύγει ο ηλεκτρολόγος πιέστε το switch στον πίνακα ελέγχου αριστερά και πάρτε τον λαμπτήρα. Τοποθετείστε στην θέση του λαμπτήρα το εκρηκτικό (putty) και πιέστε ξανά το switch. Μετά την έκρηξη κατεβάστε το διακόπτη στην θυρίδα που άνοιξε. Πηγαίνετε στο ανσαοέρ. Ελέγξτε το κόκκινο καλώδιο στο δεξί μέρος της οθόνης και διατάξτε τον Joey να το κόψει. Τοποθετήστε την μαγνητική κάρτα στο slot του ανσαοέρ και κατεβήτε στο Belle Vue. Πάρτε το καλώδιο που έκοψε ο Joey. Προχωρήστε αριστερά και μνητέ στην πόρτα. Μιλήστε στον άνδρα (Gallagher) που κάθεται στο παγκάκι του αιθρίου. Τοποθετήστε την μαγνητική κάρτα στο αριστερό slot για να μνητέ στο διαμέρισμα του μακαρίτη του Reich. Σηκώστε το μαξιλάρι και πάρτε το περιοδικό. Βγείτε στο κεντρικό διάδρομο και προχωρήστε δύο οθόνες δεξιά. Μνητέ στο γραφείο ταξιδιών "Travelco" μιλήστε στο υπάλληλο και ανταλλάξτε το περιοδικό με ένα εισιτήριο. Επιστρέψτε στο αίθριο και όταν εμφανισθεί ο Lamb μιλήστε του και δώ-

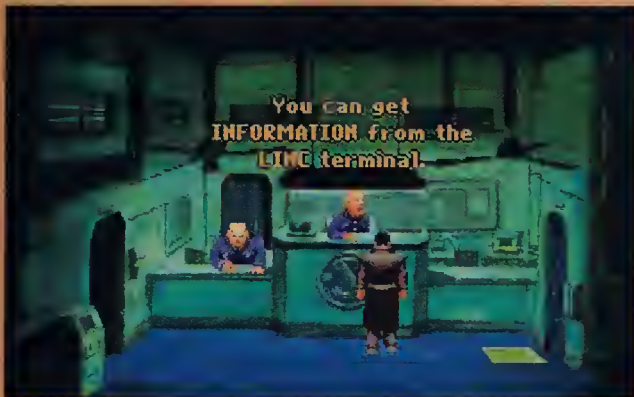
στε του το εισιτήριο. Σε αντάλλαγμα υπόσχετε να σας ξαναγίνει στο εργοστάσιο. Πηγαίνετε στο εργοστάσιο στον χώρο που συναντήσατε την Anita. Μόλις εμφανισθεί ο Lamb μιλήστε του. Μετά την σύντομη ξενάγηση ο δρόμος προς τα δεξιά πλέον είναι ελεύθερος. Προχωρήστε λοιπόν δεξιά. Μιλήστε στην Anita και δώστε της να προγραμματίσει την μαγνητική σας κάρτα ώστε έχετε προσηλωση στις απόρρητες πληροφορίες από τα τερματικά (terminals). Ξαναμιλώντας στην Anita πληροφορείθε ότι αν αποκτήσετε στον εγκαταθί σας

"Schriebmann port" μπορείτε να επικοινωνείτε αν' ευθείας με τον computer του LINC. Επιστρέψτε στο Belle Vue. Προχωρήστε δύο οθόνες αριστερά, μιλήστε στον άνδρα και μνητέ στο "Bio Surgery". Στην αίθουσα αναμονής μιλήστε στον projector. Διατάξτε τον Joey να μιλήσει στο οηγογράφημα. Επιμένετε μέχρις ότου ανοίξει η πόρτα του χειρουργείου. Ο χειρουργός σαν αμοιβή για την τοποθέτηση του "Schriebmann port" απαιτεί να του δωρήσετε κάποια όργανα σας. Αφού απορριφθεί η προσφορά των νεφρών και των πνευμόνων σας στην απειλησία σας δωρίζετε τα ευγενή όργανά σας. Προς μεγάλη σας ανακούφιση μαθαίνετε ότι η αφαίρεση θα γίνει μετά τον θάνατο σας. Μετά την εγχείριση μιλήστε στον γιατρό μέχρις ότου αναφέρει τον Anchor. Από το διάδρομο προχωρώντας τέρμα δεξιά πηγαίνετε στο "Anchor insurance". Μιλήστε στον Anchor και πείτε του ότι σας έστειλε ο γιατρός. Ταν ο Anchor φύγει από γραφείο του για κάποιο τηλεφώνημα



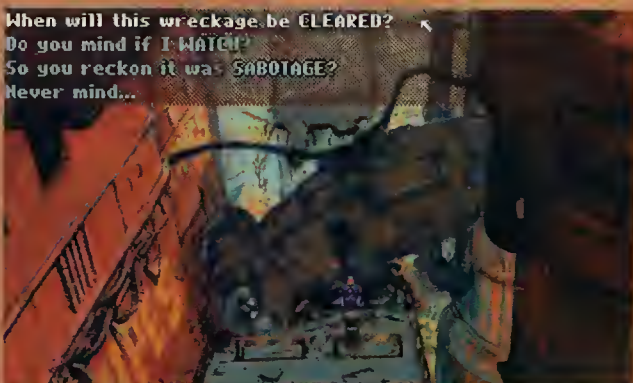
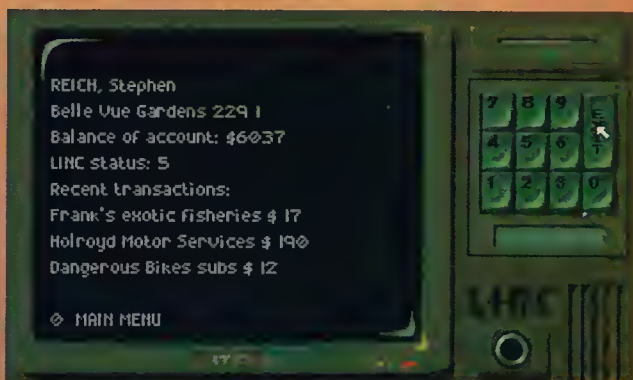


πέστε στον Jaey να κόψει την άγκυρα από τα άγαθμα. Πάρτε την άγκυρα και στα inventory ταπαθετήστε την στα καλώςδια. Μάλις απακτήσατε ένα γάντζα. Επιστρέψατε στα εργαστάσια. Μπαίναντας στην πόρτα απέναντι δεξιά από τα ηλεκτραλά-



γεία βρίσκεσθε στα δωμάτια απ' όπου ξεκινήσατε τα παιχνίδια. Ανεβήτε στην σιδερένια πλατφόρμα αναίξτε την νάρτα κινδύνου και πετάξτε τον γάντζα στο Security sign. Προχωρήστε στα επόμενα δωμάτια. Ταπαθετήστε την κάρτα στα slot και χρησιμαποιήστε τα interface για να συνδεθήτε με τον camputer. Βρίσκεσθε στον μαγικά κόσμο του computer. Μαζέψτε την μπάλλα. Πραχωρήστε δεξιά και χρησιμαποιήστε από τα inventory τα "open file" στα carpet bag. Πάρτε τον μεγενθυτικό φακό και τα "birthday surprise". Στα inventory χρησιμαποιήστε το "decompress file" στα "compressed data". Πραχωρήστε στην επόμενη αθάν δεξιά. Χρησιμαποιήστε τα κάκκινα password στο τετράγωνο του πατώματος. Στα επόμενο τετράγωνο που θα περάσετε χρησιμαποιήστε τα πράσινα password, στο επόμενο τα κάκκινα και αυτό καθεξής εναλλάσσοντας τα χρώματα μέχρις ότου καθυφθούν όλα τετράγωνα και αναίξει ά διάδρομας για την είσοδα πάνω δεξιά. Πάρτε την πραταμή και τα βιβλία. Στα inventory χρησιμαποιήστε τα "decrypt file" στα τρία "documents". Αποσυνδεθήτε από τον computer με την χρήση του "disconnect file". Χρησιμαποιήστε την μαγνητική κάρτα για να συνδεθήτε με τα τέρμιναλ. Επιλέξτε την επιλογή 4. Διαβάστε τα τρία documents. Ενεργοποιώντας τα "phaenix" αποκτάτε απεριόριστη πρόσβαση στο LINC και μηδενίζετε την πίστωση και την πρόσβαση του Lamb. Κατεβήτε με τα ανασέρ βγήτε στα κεντρικό διάδρομα και πραχωρήστε δεξιά στα ανασέρ για τα Belle Vue. Μιλώντας στον απειλισμένο Lamb, σας εξασιαδατεί να επισκεφθήτε το διαμέρισμά του. Από τα διαμέρισμα του Lamb (δίπλα από τα διαμέρισμα του Reich) πάρτε την βιντεασέττα. Αν θέλετε ταΐστε την γάτα με τα food machine. Βγήτε στα κεντρικά διάδρομα και με τα ανασέρ κατεβήτε στα πάρκα. Μιλήστε στα φραυρό. Πραχωρήστε δεξιά και μιλήστε στον κηπουρό και στα παιδί στο παγκάκι. Ξαναμιλήστε στα παιδί και στον κηπουρό. Μιλήστε στην κυρία με τον σκύλο (Mrs Piermant). Πραχωρήστε κάτω αριστερά. Αναίξτε την νάρτα της απαθήκης χρησιμαποιώντας την μαγνητική κάρτα στην κλειδαριά (lock). Πάρτε τα σιδεραψάλλιδο που βρίσκεται πάνω στα βαρέλι. Πραχωρήστε αριστερά και μιλήστε στον θυρωρό (doorman). Βρέστε Mrs Piermant και παρακαλέστε την να σας συστήση για να γίνετε μέλος του clumb. Επιστρέψτε

στην αθάν με τον κηπουρό και πατήστε τα buttons του ανασέρ για να μιλήτε στα διαμέρισμα της Mrs Piermont. Μιλήστε στην Mrs Piermant και μάλις σηκωθεί να τηλεφωνήσει βάλτε την κασέττα στα VHS. Μάλις ο σκύλος παρατήσει το φαγητά του πάρτε τα σκυλομπισκάτα. Πηγαίνετε στην οδό με τον φραυρό και ταπαθετήστε τα μπισκότα στην σανίδα. Μάλις εμφανισθεί ο σκύλος και μυρισθεί τα μπισκότα τραβώντας τα σκαίνι δίπλα στην σανίδα ο σκύλος θα βρεθεί στην πιμνούλα. Τώρα που ο φραυρός άφησε την θέση του μπορείτε να μιλήτε ελεύθερα στον καθεδρικά ναά. Πραχωρήστε μία οθάν βάρεια και σε κάποια νταυλήπι βρίσκετε το πτώμα της Anita. Πηγαίνετε στα εργαστάσια στα χώρα που εργαζάταν η Anita αναίξτε τα μεσαία νταυλήπι και φαρέστε την αντιραδι-



νεργά σταλή. Πραχωρήστε δεξιά αναίξτε με τα τερματικά την νάρτα του αντιδραστήρα. Μέσα στην αντιδραστήρα βρίσκετε την μαγνητική κάρτα της Anita. Πηγαίνετε στα κτίρια της ασφαλείας (security) και συνδεθείτε με το interface με την



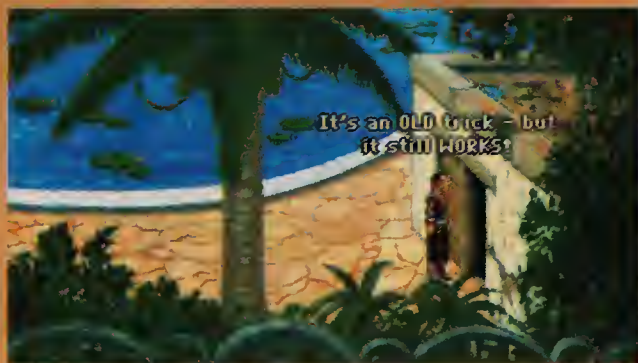
κάρτα της Anita. Τυφλώστε το πρώτο μάτι με το "blind file", προχωρήστε δεξιά τυφλώστε το δεύτερο μάτι και προχωρήστε αμέσως βόρεια. Προχωρήστε πάνω, μετά δεξιά, και πάρτε το "tuning fork". Επιστρέψτε αριστερά και χρησιμοποιήστε το "playback file" στο "well". Μόλις ακούστε την εγγραφή της Anita, επιστρέψτε στο πάρκο και μιλήστε στον κηπουρό (Eduardo). Πηγαίνετε στην οθόνη με τον θυρωρό και μπειτε από την ανοικτή πόρτα στο δικαστήριο όπου θα υπερασπιστείτε εκόντες - άκοντες τον Hobbins. Από την είσοδο δίπλα δεξιά από τον θυρωρό μπαίνετε στο club. Μιλήστε στον μπάρμαν, στην κοπέλλα και στον ιδιοκτήτη που παίζει χαρτιά με τον Gallagher. Κοιτάξτε την metal plate δίπλα στην πόρτα στο βάθος ηλιά δεξιά και μιλήστε στον μπάρμαν. Από το jukebox διαλέξετε το πρώτο τραγούδι και μόλις ο ιδιοκτήτης σηκωθεί από την θέση του, πάρτε γρήγορα το ποτήρι από το τραπέζι. Πηγαίνετε στον βιοχειρουργό στο Belle Vue και δείξτε του το ποτήρι ώστε να αντιγράψει στα δάκτυλά σας τα δακτυλικά αποτυπώματα που υπάρχουν στο ποτήρι. Επιστρέφοντας στο club και πιέζοντας την metal plate μπαίνετε στο κελάρι. Ανοίξτε με τον ροστό το μεγάλο κιβώτιο. Πάρτε την οανίδα και τοποθετήστε την στο μικρό κιβώτιο. Με τον ροστό χαλαρώστε την σχάρα και κόψτε την με το ψαλίδι. Περάστε μέσα από το άνοιγμα, προχωρήστε δεξιά, ακολουθήστε την διαγώνια διαδρομή, προχωρήστε μία οθόνη δεξιά, και τοποθετήστε τον ραμπτήρα στο socket



λίγο πριν από την τρύπα. Εδώ save οπωσδήποτε. Προχωρώντας δύο οθόνες δεξιά φθάνετε στην ορίγραμκα με το ασταθές ταβάνι. Αμέσως δείξτε με το κέροορα το exit κάτω δεξιά αθιλιώς αν καθυστερήσετε θα καταληθιακωθείτε από τις κατοθι-οθήσεις. Ξύστε το σοβά (plaster) με τον ροστό. Αποσπάστε με τον ροστό ένα από τα τούβλα που μόλις αποκαλύφθηκαν στον τοίχο. Μπρήξτε τον ροστό στο swelling και καρφώστε τον με το τούβλο. (Γιατί ξαφνικά θυμήθίκα τον Dracula?). Μόλις καταφθάσει το ρομπότ- νοσοκόμα πάρτε τον ροστό και φύγε-

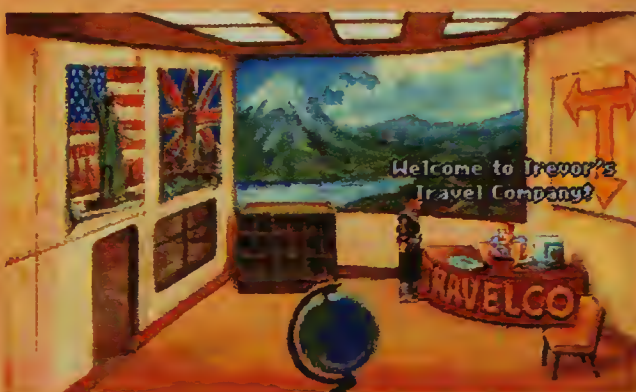
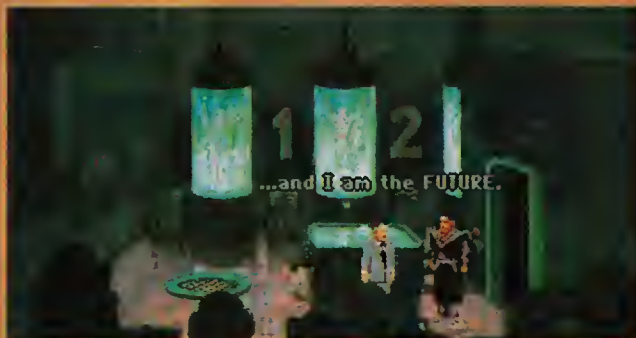
τε από την πόρτα δεξιά που μόλις άνοιξε. Προχωρήστε στην αίθουσα βόρεια και μειώστε την θερμοκρασία από την μονάδα ελέγχου. Αμέσως τραβήξτε τον μεταλλικό μοχλό στο ταβάνι κάτω από την σχάρα. Επιστρέψτε στην προηγούμενη αίθουσα και προχωρήστε δεξιά. Κοιτάξτε μέσα από τις γρίλλιες των παραθύρων. Περάστε την πόρτα και τοποθετήστε το circuit board στο slot του ρομπότ. Μιλήστε στον Joey και διατάξτε τον να ελέγξει το δωμάτιο με το ανδροειδές. ταν επιστρέψει ο Joey μιλήστε του και διατάξτε τον να ανοίξει την τάπα της δεξαμενής. Μόλις επιστρέψει ο Joey περάστε την πόρτα πάνω αριστερά και το ανδροειδές θα πέσει στην καταπακτί. Φύγετε από πάνω δεξιά. Περάστε την πάνω δεξιά πόρτα. Χρησιμοποιήστε την κάρτα σας στο τερματικό για να ανοίξετε την "access door". Επιστρέφοντας στο προηγούμενο δωμάτιο ουναντάτε το ανδροειδές- Gallagher. Μετά το interactive πάρτε από τα ρείψανα του ρομπότ το circuit





board και από το πτώμα του Gallager την μαγνητική κάρτα. Πηγαίνετε στο δωμάτιο πάνω αριστερά και συνδεθείτε με το interface με την κάρτα του Gallagher. Προχωρήστε δεξιά τυφλώστε το μάτι και προχωρήστε αμέσως βόρεια. Προχωρήστε πάνω και εξουδετερώστε τον crusader με το devine wrath. Αποσυνδεθείτε από το interface και ξανασυνδεθείτε με την κάρτα της Anita. Προχωρήστε στην πόρτα που φύλαγε ο crusader, σπάστε τον κρύσταλλο με το oscillator, πάρτε τον ιό helix και αποσυνδεθείτε. Βγείτε από το δωμάτιο και προχωρήστε στην κάτω δεξιά πόρτα. Τοποθετώντας την κάρτα της Anita στην κονσόλα του computer ο ιός περνάει στο σύστημα. Δίπλα από την δεξιά πόρτα βρίσκετε την λαβίδα. Αποσπάστε με την λαβίδα ένα κομμάτι ιστό (tissue) από την δεξαμενή δίπλα στην πόρτα και αμέσως παγώστε τον στην δεξαμενή στο κέντρο της δωματίου. Περάστε στην επόμενη αίθουσα δεξιά. Εδώ προσοχή. Εξετάζοντας προσεκτικά τα δεδομένα στις κονσόλα κάθε ανδροειδούς παρατηρούμε ότι στο πρώτο ανδροειδές ηλείπουν οι "Reflex and motor function" ενώ το τρίτο έχει ήδη "Character Data". Ανοίξτε ροιπόν το ντουίλαπάκι κάτω από την κονσόλα του μεσαίου ανδροειδούς και τοποθετήστε το circuit board. Από την κονσόλα επιλέξτε την επιλογή [2] (Download Character data) και μετά την [3] (Run startup program). Μιλήστε στο ανδροειδές που έχει τα χαρακτηριστικά του Joey και το ονομάζετε Ken. Προχωρήστε στην επόμενη αίθουσα δεξιά και διατάξτε τον Ken να τοποθετήσει το χέρι του στον ένα sensor τοποθετώντας ταυτόχρονα το δικό σας χέρι στο άλλο. Το χέρι του Ken κόλλησε στον sensor αηλιά η πόρτα ανοίξε. Προχωρήστε δεξιά και δέστε το καλώδιο στο pipe support. Κατεβήτε κάτω από τα rungs. Δηλητηριάστε το orifice με το παγωμένο ιστό και πιάστε το καλώδιο. Συναντάτε το πατέρα σας, ταν εμφανισθή ο Ken διατάξ-

τε τον να καθίσει στην καρέκλα του πατέρα σας και ...Finale!!! Πάει και τούτο. Οκτώβριος καπούτ! Ραντεβού το Νοέμβριο με ... χα, σιγά μην σας πώ από τώρα. Πάντως να είσατε σίγουροι ότι πολλή εκπληξίς σας περιμένουν μέσα από τη στήλη αυτή. Και μην ξεχνάτε ποτέ ότι ο επιμένων (και φυσικά ο υπομένων) νικά πάντα ...





# Αλληλογραφία

Πάει το καλοκαίρι (επιτέλους!) πάνε και οι διακοπές μου. Γύρισα στην ανυπόφορη Αθήνα και είμαι και πάλι έτοιμος να πιάσω στο καθήκον! Ορίστε; Εννοώ ότι είμαι έτοιμος να απαντήσω στα πολυηληθή ερωτήματα σας όσον αφορά την "αφρόκρεμα" των παιχνιδιών για υπολογιστές, αναφέρομαι φυσικά στα αξεπέραστα adventures και τα ανεπανάληπτα Role Playing Games. Φυσικά μπορείτε εύκολα να καταλάβετε τι κατακλυσμός γραμμάτων κόντεψε να μας πνίξει στα γραφεία του περιοδικού. Γιατί; Είναι απλό. Καλοκαίρι είχαμε, τα σχολεία είχαν σταματήσει οπότε ο καλός κόσμος το έριξε στο adventuring. Κατά συνέπεια δημιουργήθηκαν πολλά ερωτήματα, για να μην πω "κοιλήματα", τα οποία είναι καθήκον αυτής της στήλης να απαντηθούν. Πριν ξεκινήσω με τις απαντήσεις των αποριών σας θα ήθελα να κάνω μια εύφημο μνημία σε όσους ολόκληρο το καλοκαίρι "ιδρωκοπούσαν" μπροστά σε ένα μόνιτορ ενώ εγώ γυρνούσα όλα τα clubs και τα μπαράκια της ανατολικής Αττικής ... Αμάν νια, σε λίγο θα αρχίσω να νιώθω και τύψεις! Τέλος πάντων, μπράβο παιδιά και ξεκινάμε ευθύς αμέσως.

## MONKEY BUSINESS

Ο φίλος της στήλης Νίκος (RYU) Σουμάκης ρωτάει που μπορεί, στο Monkey Island 1, να βρεί το κράνος που του ζητάνε στο τσίρκο και πόσο κάνει.

Αγαπητέ Ryu (&%#!),

Η απάντηση στο ερώτημα σου είναι πάρα πολύ απλή. Για κράνος χρησιμοποιείς την κατσαρόλα που βρίσκεις στην κουζίνα του μπάρ με τους πειρατές και την οποία παίρνεις εντελώς τσάμπα. Αμάν! Είδες τι απλό που ήταν; Μα πως δεν το σκέφτηκες βρε παιδί μου ...

ΥΓ1) Ε, ποτέ!

ΥΓ2) ΘΡΥΛΑΡΑ!!!

ΥΓ3) Θύρα 7 φυσικά ...

ΥΓ4) Δεν πρόκειται

ΥΓ5) Δε νομίζω να βάλω ρύση παιχνιδιού της μιστής Roberta Williams ...

## MENZOBERRANZAN OR BUST!

Ο αγαπητός R.P.G. player Δημήτρης Τσιρίγκας ρωτάει πως μπορεί να βρεί το Chalice of the Hero στο υπέροχο Menzoberranzan της SSI.

Φίλε Δημήτρη,

Το Chalice of the Hero βρίσκεται στα χέρια ενός, "μαρμαρωμένου" όπως λες, νάνου ο οποίος βρίσκεται ακριβώς απέναντι από την πόρτα της νότιας αίθουσας. Μόλις τον βρείς (δεν είναι δύσκολο, εάν αποτύχεις έχει κάποιο πρόβλημα η version του παιχνιδιού που έχεις) χρησιμοποιείς επάνω του το horn ώστε να πάρεις το Chalice. Όσον αφορά τη στήλη R.P.G. είμαι ο λιγότερο αρμόδιος. Δε συγκεντρώνω την ύλη ούτε συνεννοούμαι με τα καταστήματα του είδους (καρφιά και πρόκες για όλους!). Οι πλέον αρμόδιοι είναι ο διευθυντής σύνταξης (τρομάρα του!) και λιγότερο ο υπεύθυνος δημοσίων σχέσεων. Καταλάβετε;

ΥΓ1) Όσον αφορά τον Elminster είναι αλήθεια ότι δεν τον πολυχωνεύω οπότε για ποιο λόγο να κάνω επίκληση;

ΥΓ2) Για τον πολύ φίλο Jericho (γεια σου Μιχαήλακη!) έχω να πω ένα και μόνο πράγμα. Μόνο ένας φηώρος Paladin θα μπορούσε να αφήσει την υποήκοη ομάδα στη φυλακή λόγω του ότι δεν είχε αποδειχθεί επίσημα η αθωότητα τους παρ' όλο που ο ίδιος ήξερε ότι ήταν αθώοι! (Avatar Trilogy Campaign συγκεκριμένα, κατηγορία για τον δήθεν φόνο του Elminster) Και ξέρεις ποιός τους απελευθέρωσε; Ο ίδιος ο Cyric! Όσο για τον



τυφλό μονόχειρα Tyr έχω μόνο να πω ότι ήταν, είναι και θα είναι φλώρος! Turambar; Για θύμισέ μου. Θα ήταν φρόνιμο οι Chaotic Good Rangers να φοβούνται την οργή του Chaotic Neutral Tempus, του θεού του ποθέμου, και των Μαύρων Ινποτών του.

### COMPANIONS OF XANTH

Μα καλά υπάρχουν πραγματικοί adventurers που παίζουν τέτοιο παιχνίδι;

Φίλε Ανδρέα Ντελόπουλε,

Όπως καταλαβαίνεις το συγκεκριμένο adventure δεν είναι ιδιαίτερα αγαπητό. Όσον αφορά τη ρύση του όχι, δεν έχει δημοσιευθεί ολόκληρη και δεν προβλέπεται να δημοσιευθεί στο μέλλον για έναν απλό λόγο. Ο μοναδικός συντάκτης στον οποίο άρεσε το συγκεκριμένο παιχνίδι (δεν ήταν καν adventurάς!) έχει φύγει χωρίς να έχει τελειώσει το παιχνίδι, απ' όσο ξέρω, οπότε και δεν έχουμε ολόκληρη τη ρύση του. Ότι υπάρχει επί του θέματος έχει ήδη δημοσιευτεί και με τις καινούριες παραγωγές που φτάνουν στα χέρια μας δε νομίζω κανείς μας να έχει τη διάθεση να ασχοληθεί με το μετρίοτατο Companions of Xanth. Ειλικρινά sorry ...

### EYE OF THE BEHOLDER III

Ο φίλος μας Δημήτρης The Shadow Εκίζογλου προβληματίστηκε από το ποθό καθό, αν και πθέον ξεπερασμένο, Eye of the Beholder III.

Αγαπητέ Δημήτρη,

Μόλις φτάσεις στα niches με το μπλέ και το κόκκινο gem πρέπει να τα κρατήσεις και τα δύο στα χέρια σου, και όχι να τα βάλεις στο inventory, ώστε να μπορέσεις να προχωρήσεις μέσα στο forcefield. Όσον αφορά τα potions of poison δε χρησιμεύουν πουθενά.

ΥΓ1) Νομίζεις φίλε μου. Scorpion ruins μακράν!

ΥΓ2) Ε καλά, μη ήμε και ότι θέλουμε τώρα ...

ΥΓ3) Υπάρχει πρόβλεψη.

ΥΓ4) Τώρα αυτό να το εκλάβουμε ως απειλή;

ΥΓ5) Voices appear the quest begins, fuel for the shadowkings, onward they lead before the

dawn, teach me what's right and wrong όπως ήνε και οι υπέροχοι Paradise Lost στον καινούριο δίσκο τους.

ΥΓ6) Μπορεί κάλλιστα να σε αναλάβει η Megan (κουκλάρα μου εσύ! Είναι η thief της ομάδας και όχι μόνο ...) με το μαχαίρι της το οποίο ξέρεις πως ήγεται; TongueCutter φίλε μου!

### PRISONER OF ICE

Κιόλας; Ακόμα δεν προλάβαμε να τελειώσουμε το παιχνίδι, σε μιάμιση ημέρα παρακαλώ, και ο φίλος Πέτρος Καραμικάλος ρωτάει τι πρέπει να κάνει αφού φυλακίσει μέσα στην πεντάληφα τον Prisoner που βρίσκεται στη βάση και δεν τον αφήνει να πάρει τα records.

Φίλε Πέτρο,

Βγαίνεις από το ανναρωτήριο και επάνω στο γραφείο του γιατρού βρίσκεις μια βελόνα. Την παίρνεις και τη χρησιμοποιείς επάνω στον χάρτη που υπάρχει στο γραφείο του διοικητή Sears. Έτσι βρίσκεις τη Mnar stone με την οποία εξορίζεις σε άλλη διάσταση τον Prisoner και παίρνεις τα records ξεμπερδεύοντας με τη βάση.

ΥΓ1) Ο H. P. Lovecraft ήταν, είναι και θα είναι ο καλύτερος.

ΥΓ2) Χαίρομαι που μας αρέσει το ίδιο στύλ παιχνιδιών, αμέσως κατάλαβα ότι είσαι "ψαγμένος" παίκτης.

ΥΓ3) Αγαπημένα συγκροτήματα μου; Χμμ. Megadeth, Sisters of Mercy, Paradise Lost, Type O Negative και φυσικά όλο το παλαιό ρόκ, Led Zeppelin, Rainbow και όλα τα συναφή. Αυτά τα ολίγα και για τον μήνα Οκτώβριο. Η αλληλογραφία του SpellShop περιορίστηκε αυτή τη φορά στη μια σελίδα λόγω έλλειψης χώρου. Και μην ξεχνάτε ότι η ρύση στα προβλήματα σας είναι απλή. Αρκεί μόνο να στείλετε ένα γράμμα στη διεύθυνση: "Για το περιοδικό USER, Πλάτωνος 134-136, Τ.Κ. 10442" χωρίς όμως να ξεχάσετε να αναγράψετε το πλήρες ονοματεπώνυμο σας και μέσα στο γράμμα αλλά και την ένδειξη "Για το SpellShop" επάνω στον φάκελλο.

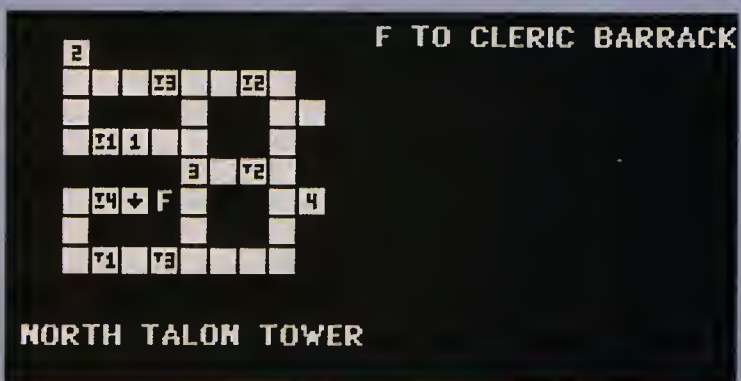
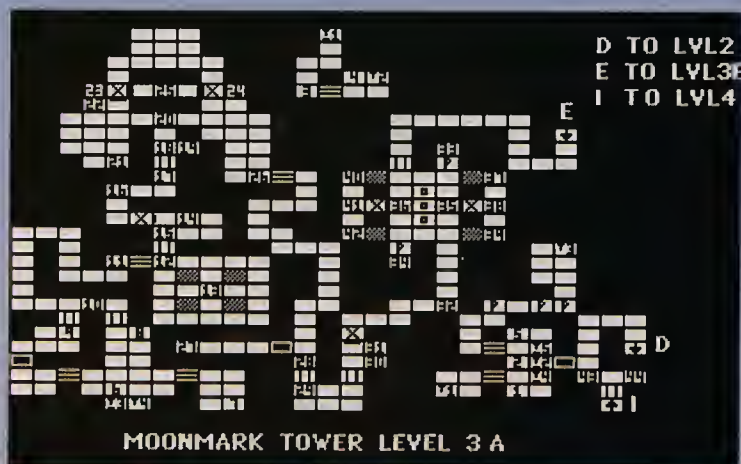
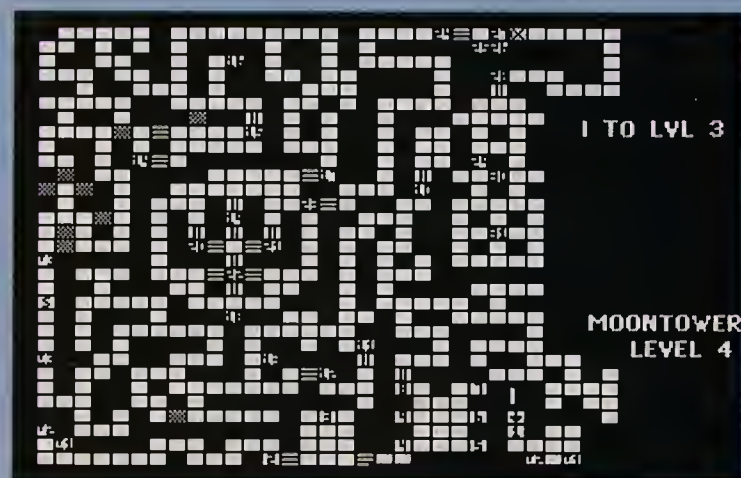
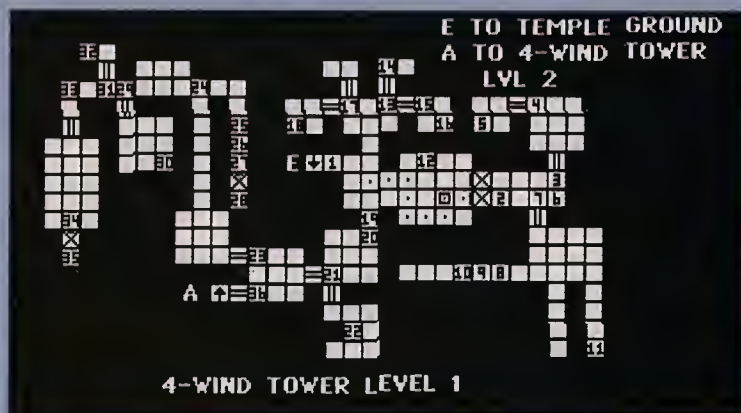


A

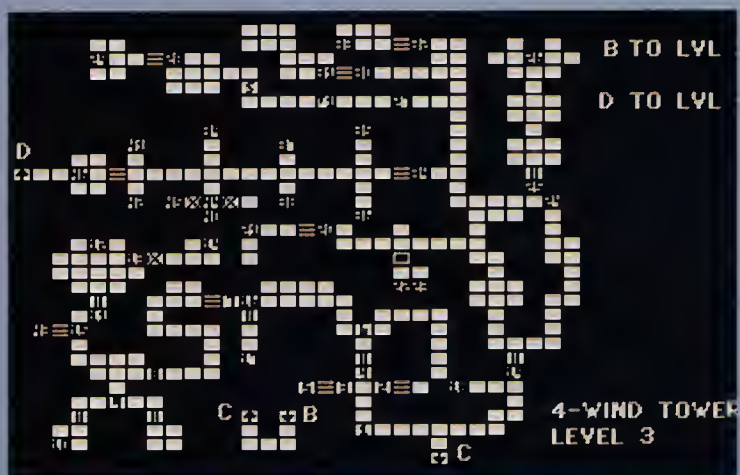
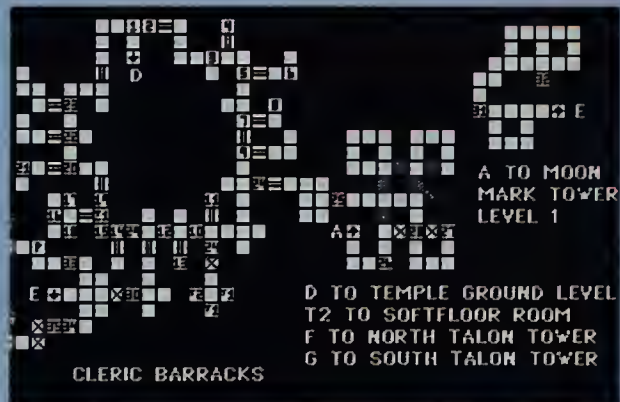
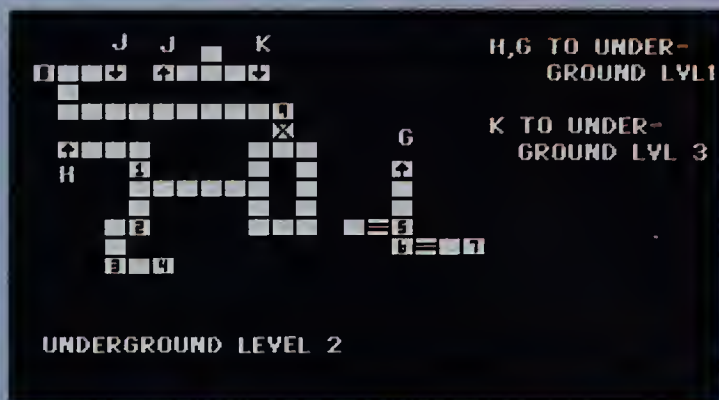
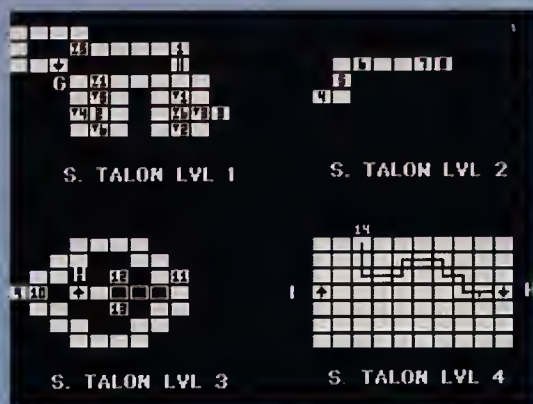
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ  
ΤΟΥ  
ΚΑΛΟΥ  
ΠΑΙΚΤΗ

A

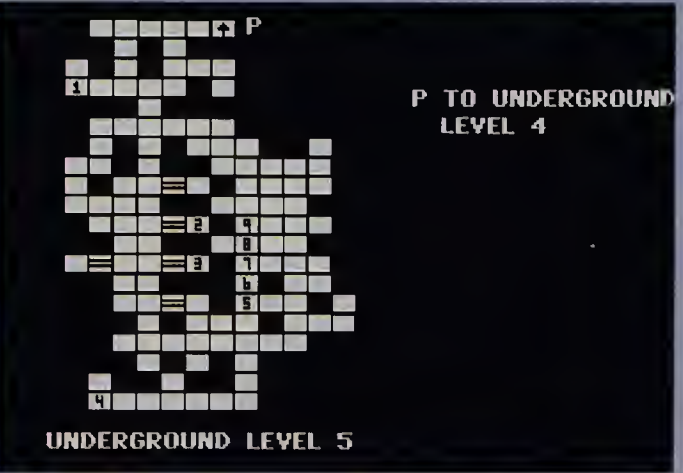
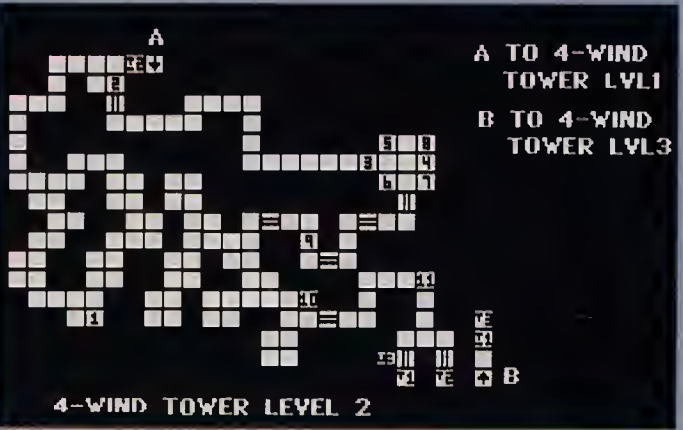
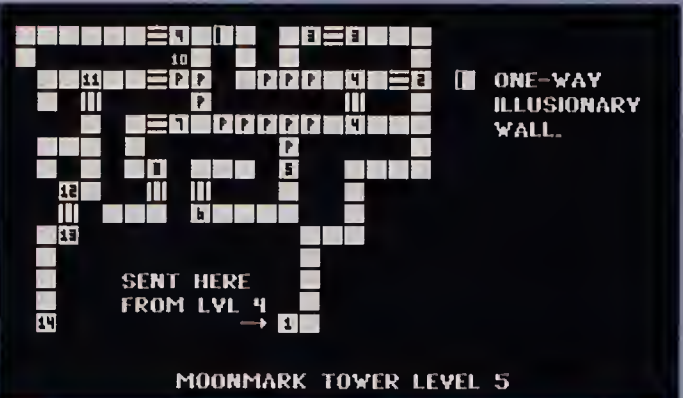
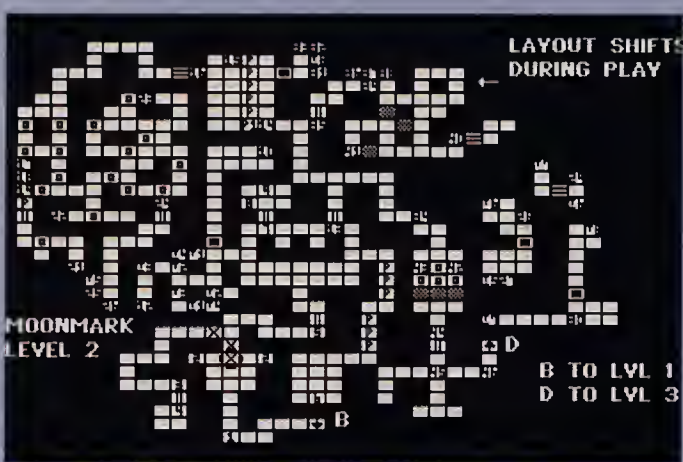
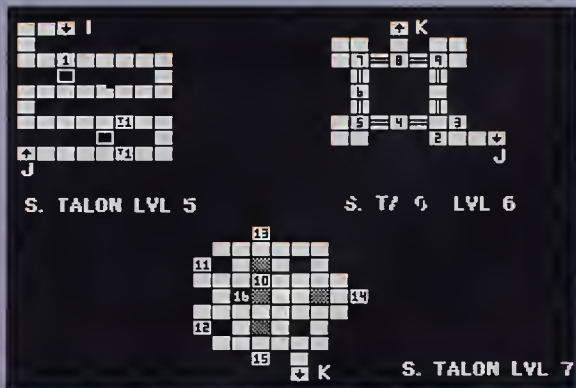
# EYE 2 OF THE BEHOLDER









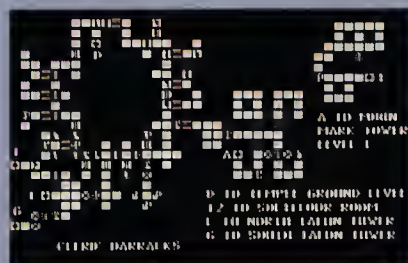
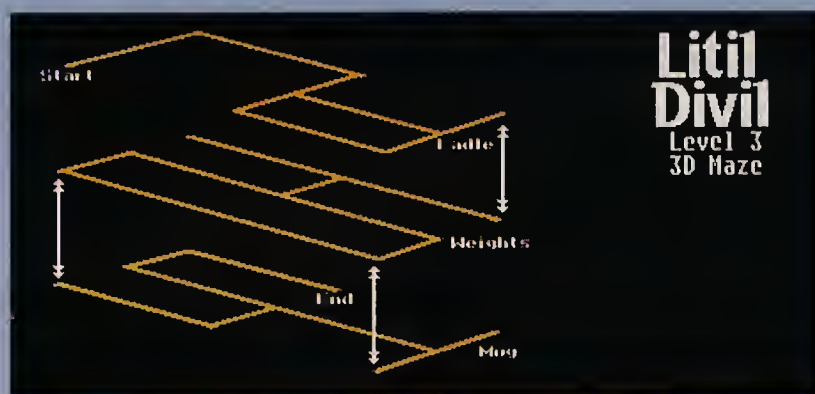




A

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ  
ΤΟΥ  
ΚΑΛΟΥ  
ΠΑΙΚΤΗ

V







Σε αυτό το τεύχος θα αφιερώσουμε την στήλη των Tips δίνοντας σας χρήσιμα στοιχεία για δύο παιχνίδια. Το Shadow Fighter για την Amiga και το Super Street Fighter 2 Turba για τα PC... Να λοιπόν κάποιες πρακτικές συμβουλές για να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας στο Shadow Fighter.

## SLAMDUNK

Είναι εξαιρετικά γρήγορος και θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε μία παίκιτσια από combos για να τον νικήσετε. Όταν δείτε τον χρόνο να σας πιέζει δακμάστε κάποιο γρήγορο κτύπημα.

## ELECTRA

Μπορεί να μοιάζει όμορφη και ακίνδυνη. Στην πραγματικότητα είναι πολύ σκληρός αντίπαλος. Για να αποφύγετε όλους τους κινδύνους που σας περιμένουν θα πρέπει να έχετε τα χέρια σας συνεχώς στο κουμπί με το οποίο πηδάτε ενώ σε κάποιες περιπτώσεις θα πρέπει να κρατάτε και την σχετική απόσταση ασφαλείας.

## SORIA/JURGEN

Πηδώντας δεξιά και αριστερά θα μπορέσετε να αποφύγετε με σχετική άνεση όλες τους τις επιθέσεις. Παράλληλα οι εναέριες επιθέσεις σας θα τους βγάλουν σύγματο εκτός μάχης.

## CODY

Όλες του οι σπέσιαλ κινήσεις είναι αποτελεσματικές ε-

άν βρίσκεστε καντά του. Για αυτό απομακρυνθείτε και εξοντώστε τον με τα όπλα σας εξ αποστάσεως...

## FAKIR/SALVADOR

Αποτελεσματικές και γρήγορες κινήσεις είναι τα βασικά χαρακτηριστικά τους και θα χρειαστεί υπομονή μέχρι να καταφέρετε να τους εξοντώσετε.

## KURY

Μπαρείτε πηδώντας να αποφύγετε τις σπέσιαλ κινήσεις του όμως μην επιχειρήσετε να τον εξαντώσετε χρησιμοποιώντας εναέριες επιθέσεις γιατί το uppercut του είναι πολύ αποτελεσματικό... Απαιτείται ταχύτητα στις επιθέσεις και φυσικά ρίψη αντικειμένων για να τα καταφέρετε.

## TONI

Οι επιθέσεις του είναι ιδιαίτερα δυναμικές για αυτά ο καλύτερος και ίσως και ο μανιακός τρόπος για να τον εξοντώσετε είναι η ρίψη αντικειμένων από απόσταση ασφαλείας.

## LEE CHEN

Πρόκειται για ένα ακόμη πολύ ισχυρό αντίπαλο τον οποίο μπορείτε αν έχετε λίγη υπομονή να τον εξαντώσετε.

## TOP KNOT

Για ακόμη μία φορά γρήγορες επιθέσεις και ρίψεις αντικειμένων θα είναι το κλειδί της επιτυχίας για εσάς.

## YARADO

Οι γρήγορες επιθέσεις είναι ο καλύτερος τρόπος για να τον αντιμετωπίσετε μην ξεχνάτε όμως να έχετε πάντα στραμμένη την προσοχή σας και στα δικά του κτυπήματα...

## MANX

Ο ευκολότερος αντίπαλός σας. Θα νόμιζε κάποιος έτσι που μάχεται, ή μάλλον δεν μάχεται, ότι θέλει να αυτοκτονήσει...

## OKURA

Μόνα με αντικείμενα θα τον εξοντώσετε. Όσοι δεν μας πιστεύετε κακό του κεφαλιού σας...



## TOSHIO

Οδες του τις κινήσεις μπαρείτε να τις αποφύγετε πηδώντας. Πρασάχη όμως γιατί είναι φαβερά γρήγares και θα πρέπει να έχετε συγκεντρωμένη την προσοχή σας στα παιχνίδια. Είναι α πια πανπρός χαρακτήρας του παιχνιδιού και αυτόν κάνει παλύ επικίνδυνα.

## KHROME

Οι σπέσιαλ κινήσεις του μπαρούν να αποφευχθούν κάνοντας μερικά βήματα πρως τα πίσω. Είναι απίστευτα δυνατός για αυτό χρειάζονται ανηλεής και χωρίς οίκτο επιθέσεις.

## SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

● Επιλέξτε τον Ryu και παίξτε μέχρι να φτάσετε να αντιμετωπίσετε τον Bison. Τότε θα δείτε ένα video στο οποίο ο Akuma νικάει τον Bison σε μία αναμέτρηση και έτσι θα βρεθείτε αντιμέτωποι μαζί του. Προσέξτε παλύ γιατί η αγαπημένη του συνήθεια είναι πετάει μπάλλες φωτιάς ενώ α μάνας τρόπος για να τον εξοντώσετε είναι να κάνετε την κίνηση Turba Shadow όταν η δική του ενέργεια έχει πέσει σε χαμηλά επίπεδα.

● Για να επιλέξετε τον Akuma χρειάζεται να έχετε παλύ γρήγορα δάκτυλα... Στην αθάνη που επιλέγετε παημιστές τοποθετείστε την ταχύτητα στα τρία. Μετακινήστε τον κέρσαρ από το πρόσωπα του Ryu αφπνωντάς το να αναβασβίνει για τρία δευτερόλεπτα. Μετά κάντε το ίδια και στους υπόλοιπους και μετά πάλη πίσω στan Ryu. Περιμένετε για τα τρία τελευταία δευτερόλεπτα



και πατήστε ταυτόχρονα και τα τρία καμπιά που ελέγχουν τις μπουνιές. Τα πράσωπα του Ryu θα αντικατασταθεί από αυτό του Akuma. Όπως καταλάβατε χρειάζεται αρκετή εξάσκηση για να τα καταφέρετε.

● Για να ζηλήσετε κάποιαν αντιπαλή σας θα πρέπει όταν στέκεστε στα έδαφος να καταφέρετε να την χτυπήσετε αρκετές φορές στο κεφάλι.

● Εάν παίξετε εναντίαν του Ryu θα πρέπει να τον αντιμετωπίσετε με κάποια εναέρια κλωτσιά όταν αυτός πετάει μπάλλες φωτιάς εναντίαν σας.

● Ο καλύτερος τρόπος για να εξαντώσετε τον E. Honda είναι οι εναέριες επιθέσεις. Όμως πρωςαχή στα τυφλά κτυπήματα που δίνει στα αέρα γιατί είναι παλύ πιθανά να σας πετύχουν.

● Για να αντιμετωπίσετε την Chun Li θα πρέπει να τις ρίχνετε από απόσταση μπάλλες φωτιάς. Μόλις σας επιτεθεί καλή θα είναι να αφήσετε τις ευγένιες και να της δώσετε μερικά upercuts γιατί τα κτυπημάτα της δεν είναι καθάλα μα καθάλα γυναικεία...

● Η Αχιλλείας πτέρνα του Balrog είναι τα πόδια του. Ρίξτε λοιπόν σε αυτά τα βάρος των επιθέσεών σας...





Όπως κάθε μήνα μέσα από αυτό το διαεήλιδο θα βρείτε μία περιγραφή των περιεχομένων της διακέτας αλλήλ και του τρόπου λειτουργίας της. Ξεκινάμε λοιπόν με τους...

## PC USERS

### FAST TRACKER 2.0

Το Fast Tracker στην νέα του έκδοση, απασχολεί ένα πολύτιμο εργαλείο για τον ερασιτέχνη οηόό και τον επαγγελματία μουσικά. Δίνει τη δυνατότητα στους κατόχους PC να οκούσουν μέσο από ταν υπαθαυστή τους μουσικά αρχεία δημιουργημένα στην Amiga και σε format MOD, ενώ υποστηρίζει και μουσικό αρχείο XM. Εται αν και αυτή είναι η βασική λειτουργία του Fast Tracker, δεν είναι και η μοναδική. Αντίθετα πρόκειται για ένα πολυεργαλείο, που συνδυάζει δυνατότητες editing και sampling. Μπορείτε οκόμη και να κάνετε εγγραφή μέσω ενός midi keyboard και να οώσετε το αρχείο σε μορφή MOD. Με τη βοήθεια του πλήκτρου Help που εμφανίζεται στο κεντρικό μεναύ, μπορείτε να πόρετε πλήρεις πληροφορίες για ταν έλεγχο του προγράμματος και ταν τρόπο λειτουργίας του. Για να τρέξετε το πρόγραμμα απλά δώστε από

LEFT : leave.san	LOAD	RANG	CUT	COPY	MONO	PLAY	VOL	56
POSN 22825	SIZE 23096	SAVE	OUT	PAST	EFF	ADC	LOOP	RATE 9816

RIGHT: new.snd	LOAD	RANG	CUT	COPY	MONO	PLAY	VOL	64
POSN	SIZE 10000	SAVE	OUT	PAST	EFF	ADC	LOOP	RATE 8000

SID by Timm Martin
REQ OUTPUT SHRINK

**SID** Version 1.06

SID © Copyright 1989 by Timm Martin  
All Rights Reserved

SID is shareware. If you find this program useful, please send a donation to

Timm Martin  
P.O. Box 10084  
Largo, FL 34643

DEF0	DEF1	RAM	RAD	DH0	DH1	DH2	DH3	VOL	DTR	DEF0	DEF1	RAM	RAD	DH0	DH1	DH2	DH3	VOL	DTR
PRINT	VIEW	HEAR	RUN	COPY	RENAME	PROTECT	ALL	BYTES	ARC	PRINT	VIEW	HEAR	RUN	COPY	RENAME	PROTECT	ALL	BYTES	ARC
EDIT	READ	MAKEDIR	EXECUTE	MOVE	DELETE	SET	NONE	MEMORY	UNARC	EDIT	READ	MAKEDIR	EXECUTE	MOVE	DELETE	SET	NONE	MEMORY	UNARC
XEDIT	XREAD	COMMENT	OTHER	DUP	DISK	INFO	PATTERN	TIME	LISTARC	XEDIT	XREAD	COMMENT	OTHER	DUP	DISK	INFO	PATTERN	TIME	LISTARC

No Directory
No Directory



το DOS την εντολή "ft2" αφού βέβαια έχετε περάσει στο drive στο οποίο υπάρχει το πρόγραμμα. Για να το εγκαταστήσετε στο οκληρό σας δίσκο, μεταφέρετε όλα τα αρχεία του directory FT2 με την εντολή copy. Δεν χρειάζεται ειδική διαδικασία install. Μαζί με τα αρχεία του προγράμματος υπάρχουν και μερικά μουσικά αρχεία για να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας. Ανάμεσά τους και μια πολύ μοντέρνα έκδοση του Εθνικού μας Ύμνου! Το πρόγραμμα είναι συμβατό με όλες τις γνωστές κάρτες ήχου και δεν χρειάζεται ειδικό configuration για κάθε μία.

### AMIGA USERS

Όσοι είσατε κάτοχοι Amiga θα πρέπει να αντικαταστήσετε τη διοκέτα του PC που έχετε στα χέρια σας με αυτήν της Amiga. Η αντικατάσταση γίνεται χωρίς καμία επιβάρυνση, αρκεί να προσκομίσετε τη διοκέτα σε ένα από τα παρακάτω κεντρικά καταστήματα της Αθήνας. Αν βέβαια είστε κάτοικοι επαρχίας, τότε μπορείτε να τη στείλετε στο περιοδικό μας και να σας στείλουμε την αντίστοιχη. Τα καταστήματα όπου μπορείτε να αντικαταστήσετε τη διοκέτα είναι τα εξής:

Free Bytes - Αθήνα - Κολλωνός Βορείου Ηπείρου 62 Teleclub - Αθήνα - Καλλιθέα Ελ. Βενιζέλου 60 Teleclub - Βόλος Καρτάλη 100 και Αλεξάνδρας Teleclub - Καλαμάτα Παναγιώτη Καίσαρη 4 Νίκαια Computers - Πειραιάς - Νίκαια Π. Ράλη 170 Athens Club - Αθήνα - Κέντρο

Μηόταση 10

Athens Club - Γλυφάδα - Εμπορικό κέντρο Colosseum

B. Γεωργίου 81B

Console Club - Αιγάλεω

Ιερά οδός 308 ή Ευαγγελιστρίας 6A

Console Club - Αθήνα - Καλλιθέα

Γρύπαρη 53

*Πάμε όμως να δούμε τι σας έχουμε ετοιμάσει για αυτόν το μήνα. Για να εμφανιστούν τα περιεχόμενα της διοκέτας είναι απαραίτητο πρώτα να τρέξετε το Workbench. Στην διοκέτα θα βρείτε τα εξής directories:*

*Η διοκέτα 62 για Amiga του USER χρειάζεται να έχετε φορτώσει νωρίτερα το Workbench.*

### SC2000

Τίποτα περισσότερο από αυτό που λέει το όνομά του: ένα ολοκληρωμένο αρχείο για το παιχνίδι (για τους φίλους που έχουν A1200) το οποίο βρίσκεται μέσα στο directory SC2000. Αν έχετε οκληρό δίσκο το περνάτε κατευθείαν μέσα στα αρχεία του παιχνιδιού σας ενώ σε διοκέτα, το βάζετε μέσα σε εκείνη που χρησιμοποιείτε για τα ολοκληρωμένα σας παιχνίδια. Με τα λεφτά που σας προσφέρει το αρχείο μας μπορείτε να κάνετε σχεδόν τα πάντα.

### SID

Ενα πρόγραμμα για έλεγχο αρχείων και drives σαν το πασίγνωστο Orys. Πρόκειται για ένα shareware που σας δίνει την δυνατότητα να δείτε τα περιεχόμενα μιας διοκέ-

τας, να τα αντιγράψετε σε μία άλλη ή στον οκληρό σας ή στην μνήμη, να τα διορθώσετε, να αλληλόξετε ονόματα, να την φορμάρετε και πολλά άλλα. Όσοι δεν διαθέτουν κάτι ανάλογο θα το βρουν τόσο χρήσιμο που θα είναι το πρώτο πράγμα που θα φορτώνουν στο μηχανήμα τους, εκτός από παιχνίδια!

### SoundEditor

Ο,τι λέει ο τίτλος. Ενα φανταστικό πρόγραμμα στο οποίο μπορείτε να φορτώνετε ψηφιοποιημένους ήχους (samples) μέχρι 65K (ένα υπεραρκετό νούμερο) και να τους αλληλόξετε τα φώτα. Επειδή η Amiga έχει στερεοφωνικό ήχο το πρόγραμμα σας επιτρέπει να φορτώσετε δύο διαφορετικούς ήχους ταυτόχρονα, έναν αριστερά και έναν δεξιά και να τους παίξετε μαζί, να τους παρομοιώσετε, συνθέσετε κλη δημιουργώντας τα δικά σας εφέ. Το πρόγραμμα συνοδεύεται από 300κ περίπου έτοιμων ήχων μέσα στην ίδια διοκέτα, στο ομώνυμο directory, για να τα φορτώσετε στο πρόγραμμα. Και δύο παρατηρήσεις: το πρόγραμμα εσχάρχει λαμβάνει σας πρωταρχικό κανάλι το δεξιά, οπότε αν αποφασίσετε να φορτώσετε έναν μόνο ήχο και να τον παίξετε μονοφωνικά φορτώστε τον στο δεξιά κανάλι και δεύτερον επειδή το πρόγραμμα είναι shareware δεν οάζει στον δίσκο.

### ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

Αν έχετε πρόβλημα με τη διοκέτα και αφού πρώτα βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε τις οδηγίες μας βήμα βήμα, τότε μπορείτε να περάσετε από τα γραφεία μας για να σας την αντικαταστήσουμε ή να μας τη στείλετε αν μένετε εκτός Αθηνών.







πρώτα θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και την σωστή ενημέρωση που προσφέρεις. Είμαι κάτοχος ενός 486DX4/100, 8Mbyte RAM, CD-ROM 4x, HD 420 MB, και έχω κάποιες απορίες.

1) Κάποιος προγραμματιστής μου είπε ότι ο δικός μου υπολογιστής είναι καλύτερος από έναν Pentium στα 66!! Αυτό αληθεύει;

του άποψη βέβαια είναι μέτρια.  
3) Παίρνεις από τους καλύτερους dot-matrix, έναν πολύ καλό inkjet και μπορείς να βρεις μεταχειρισμένο laser.

**Αγαπητό User,**

Από τα μέσα του '93 είμαι κάτοχος ενός 386DX/40 με 4Mbyte RAM, 170 MB σκληρό,

## Αλληλογραφία

2) Το Full Throttle αξίζει να το αγοράσω ή έχεις να μου προτείνεις κάτι καλύτερο;

3) Με 120 χιλιάδες τί εκτυπωτή παίρνω;  
με φιλικούς χαιρετισμούς

**Γιώργος Χατζακάς**  
Θεσσαλονίκη

Φίλε Γιώργο,

1) Αυτό δεν είναι αλήθεια. Ένας Pentium είναι 64-bit μηχανήμα ενώ ένας οποιοσδήποτε 486 είναι 32-bit μηχανήμα. Ακόμα κι αν έχεις περισσότερα ΜΗστο μηχανήμα σου δεν μπορεί να φτάσει την δύναμη ενός τεχνολογικά ανώτερου επεξεργαστή με περισσότερα κυκλώματα. Το παλεύεις όμως!

2) Σαν adventure το θεωρούν αρκετοί πολύ καλό. Η τεχνική

SVGA και SoundBlaster 8-bit. Αρχίζω πια να "νιώθω" πως επεξεργαστής δεν φτουράει άλλο (οι κύριοι της ORIGIN δεν θέλουν ούτε ναμας βήνουν) έτσι θα ήθελα να μου πείτε πόσο κοστίζει ένα upgrade, motherboard+CPU486DX4/100 και μήπως ο υπολογιστής μου σαν Olivetti, έχει πρόβλημα ασυμβατότητας. Πόσο θα μου κόστιζε αν έπαιρνα 4Mbyte επιπλέον RAM και αν αγοράζα έναν σκληρό 500MB και άνω θα ήταν πιο γρήγορος από αυτόν που έχω; Υπάρχει τρόπος στο MKII να βγάλω την μουσική έχοντας μόνο τα εφέ και να μην φορτώνει κάθε λίγο και λιγάκι απ'τον σκληρό;

Πιο φιλικά δεν γίνεται  
**Γιώργος Κοντονικολής**



Φίλε Γιώργο

Το upgrade που θέλεις με motherboard και 486 θα σου στοιχίσει από 60-70 χιλιάδες δραχμές. Αλλες 40.000 τα 4Mbytes μνήμης και μία 45άρα ακόμα για έναν σκληρό δίσκο 520MB. Ο τελευταίος θα είναι γρηγορότερος από αυτόν που έχεις. Τέλος δεν υπάρχει τρόπος να κάνεις αυτό που ζητάς στο MK II αλλά μπορείς να δώσεις λίγη μνήμη από την RAM σου σε Smartdrive στον σκληρό (με την ομώνυμη εντολή του Dos) για να τον κάνεις πολύ γρηγορότερο.

#### Αγαπητό USER,

Είμαι 15 χρονών και δεν μπορώ να πω ότι είμαι συστηματικός αναγνώστης σου. Σε αγοράζω συνήθως όταν δεν μπορώ ν'αποφασίσω για το ποιο παιχνίδια πάρω ή για να ενημερωθώ απλά για τις καινούριες κυκλοφορίες. Βέβαια προτιμώ εσένα, γιατί είσαι το καλύτερο περιοδικό για παιχνίδια (Εννοείται). Αλλά ας περάσω στις ερωτήσεις μου.

1) Είμαι κάτοχος ενός PC 486sx/25 MHz, 4 MB RAM και 80 MB σκληρό δίσκο. Σκοπεύω να πάρω και ένα δεύτερο δίσκο (420 Mbyte) αλλά πολλοί μου λένε ότι αν αγοράσω CD-ROM η αγορά του σκληρού θα ήταν περιττή. Αυτή η άποψη αληθεύει;

2) Το CD ROM 4απλής ταχύτητας είναι αναγκαίο ή τα βολεύω και με ένα CD ROM 2πλής ταχύτητας;

3) Πες μου μερικά καλά Strategy και arcade games για τον υπολογιστή μου.

(Προς θεού όχι Doom clones!!!)

Συγγνώμη αν σε κούρασα

**Κωνσταντίνος Μ.**

Φίλε Μ.

1) Το CD-ROM προηγείται αφού τα περισσότερα

# ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ.: 3840243 - 3833357  
FAX: 3843561

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

**ΒΑΣΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ: 1 DRIVE, 4MB SVGA CARD  
14" Color SVGA Monitor - 256 KB Cashe**

### 486DX2/66MHz

LINE .....μετρητοίς 157.000 ή 181.000 ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ  
QUEST.....260.000 ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ  
ICE.....195.000 ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ  
LINE 486DX2/80 .....μετρητοίς 160.000 ή 186.000 ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ  
LINE 486DX4/100 .....μετρητοίς 164.500 ή 189.000 ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ

### PENTIUM

LINE PENTIUM/75MHz.....μετρ. 210.000 ή 240.000 ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ  
LINE PENTIUM/90MHz.....μετρ. 234.000 ή 269.000 ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ  
LINE PENTIUM/100MHz.....μετρ. 256.000 ή 294.000 ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ

## HARD DISKS

**Seagate - Western Digital - Quantum - Maxtor - IBM**

420MB .....36.000  
540MB .....43.500  
850MB 10ms Conner.....50.000  
1,2 GB 10ms Conner.....68.000

## PRINTERS

STAR-CITIZEN .....ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ  
EPSON-OKI .....ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ  
HEWLETT PACKARD .....ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

## PLOTTERS

HOUSTON .....ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ  
ROLAND .....ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ  
HEWLETT PACKARD .....ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ

## NOTEBOOK

COMPAQ-QUEST-MITAC-LION .. ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

## ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

STAR SJ-144 .....72.000 μετρητοίς  
EPSON STYLUS COLOR .....156.000 μετρητοίς  
CANON LASER LBP-4U .....133.000 μετρητοίς  
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 .....67.000 μετρητοίς  
CANON BJC-4000 .....121.000 μετρητοίς  
CANON BJ 300 .....57.000 μετρητοίς

**ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ ΜΕΧΡΙ 11 ΜΗΝΕΣ  
ΜΕ 20% ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ**

**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ**

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΕ ΦΠΑ 18%

**USER**

**91**



και τα καλύτερα παιχνίδια κυκλοφορούν γι' αυτό το φορμάτ. Παρά ταύτα επειδή ο πρώτος σκληρός σου είναι μικρός καλό θα ήταν κάποια στιγμή να πάρεις και έναν μεγαλύτερο. Πρώτα όμως το CD-ROM.

2) Το 2xspeed CD-ROM είναι τέλειο για όλα τα παιχνίδια, εκτός αν βρεις 4x σε προσφορά.

3) Τα Perfect και Panzer General ήνευ όλοι ότι είναι υπέροχα ενώ στα arcade που το PC υστερεί υπάρχουν τα Baryon, FX Fighter, Warriors, ανβέβαια δεν σκέφτεσαι να αγοράσεις μια κονσόλα για να παίζεις αυτό το είδος παιχνιδιών.

Είμαι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης σου και ο Νο1 θαυμαστής σου, "Μίζερι". Θα ήθελα καταρχάς να σε συγχαρώ για την πάντα ενημερωτική και πλούσια ύλη σου. Αλλά ας αφήσουμε τώρα τα σχόλια και ας περάσουμε στο κυρίως πιάτο αρχίζοντας με μερικές χορταστικές ερωτήσεις:

1) Τα Χριστούγεννα οκέφτομαι να αγοράσω έναν 486 DX3/100 με 540 HD. Μπορείς να μου πεις ποια θα είναι περίπου η τιμή του με 8 και με 16 MBRAM;

2) Βλέπω πως άλλες μάρκες PC είναι ακριβότερες και άλλες φθηνότερες. Τί διαφορά έχει ένας Line 486 DX4/100 540 MB HD, 8 MB μνήμη από έναν ίδιο Apple;

3) Το ίδιο συμβαίνει και με τους σκληρούς. Ένας HD έχει από 40 έως 90 χιλιάδες. Τί δια-

φορές έχει ο φθηνότερος από τον ακριβότερο. 4) Θα ήθελα να μου ουοτήσεις μια καλή κάρτα ήχου και μια καλή κάρτα γραφικών. Ποια είναι η τιμή τους;

Φιλικά,

**Γιάννης ο CYRAX από τον Βόλο**

#### **Βοηθία CYRAX,**

1) Με έγχρωμη οθόνη περίπου 320.000 δραχμές για 8 Mbyte και 400.000 με τα 16MB

2) Δεν κατάλαβα, εννοείς Apple PC ή την γνωστή μάρκα με τα Macintosh. Αν εννοείς το δεύτερο δεν είναι καν PC οπότε η διαφορά στην τιμή είναι αυτονόητη. Πάντως οι διαφορές ανάμεσα στις τιμές των μηχανημάτων οφείλονται συχνά στο ότι τα ακριβότερα μηχανήματα αποτελούνται από πιο γρήγορα επιμέρους κομμάτια (γρηγορότερη VGA, μνήμη, σκληρούς κλπ). Δεν αποκλείεται βέβαια και η πιθανότητα κάποιος κατασκευαστής απλά να θέλει να κερδίσει περισσότερα! Γενικώς στο PC ισχύει ότι "το φτηνό είναι και καλό".

3) Τα ίδια με τα παραπάνω.

4) Η Cirrus Logic 5429 LB1M είναι και καλή και αρκετά οικονομική ενώ η Sound Blaster 16 Value αυτή την εποχή είναι τρομερή.

#### **Αγαπητό USER,**

Σας συγχαίρω για την προσπάθεια που καταβάλλετε να ενημερώσετε και να επικοινωνή-



οστε με το κοινό που ενδιαφέρεται για την πληροφορική. Είμαι 15 χρονών, έχω μερικά ερωτήματα και ζωτώ την συμβουλή σου.

1) Σκέφτομαι να αγοράσω έναν 486 DX4/100 MHz PCI 4Mbyte RAM SVGA Color 540 MB HD και επειδή είμαι αρχάριος ζητώ τη γνώμη σου για την απόφασή μου.

2) Η επέκταση και αναβάθμιση του υπολογιστή είναι κάτι που ενδιαφέρει όλους. Σκέφτομαι να αγοράσω ακόμα 4 Mbyte RAM, 2X speed CD-ROM, ένα εξωτερικό drive 1.44, έγχρωμο εκτυπωτή σαν επέκταση και αργότερα

να το αναβαθμίσω σε Pentium ή P6. Ποια είναι η γνώμη σου; Τι με συμβουλεύεις να κάνω;

3) Για τον υπολογιστή που θα πάρω είναι απαραίτητη μια κάρτα ήχου; Αν όχι, θα χρειαστεί με το CD-ROM και τα ηχεία;

Φιλικά

**Γκισαούρης Γιάννης**

*Γκισαούρη,*

1) Πολύ καλή σκέψη αν διαθέτεις τα 300.000 που λέγαμε νωρίτερα.

2) Η αναβάθμιση του PC είναι το αδύνατο σημείο του αφού για να διατηρηθεί ανταγωνιστικός σαν μηχανήμα πρέπει κάθε 6 μήνες να του ρίχνεις αρκετά χρή-

ματα. Το CD-ROM βέβαια δεν θεωρείται προσθήκη πλέον στο μηχανήμα που θέλεις να αγοράσεις αφού είναι απαραίτητο. Η μνήμη θα σου χρειαστεί στις αρχές του '96, ο έγχρωμος εκτυπωτής αν τον χρειάζεσαι για δουλειά αγοράσέ τον από τώρα, αλλιώς ξέχνα τον, το 1.44 εξωτερικό drive δεν καταβαλίνω τί το χρειάζεσαι αφού θα έχεις εσωτερικό και ο Pentium δεν θα χρειαστεί σε κανέναν πριν το '97.

3) Φυσικά να πάρεις κάρτα ήχου αν θέλεις να παίζεις παιχνίδια. Μην ανησυχείς συνδέεται με όλα τα ηχεία -και όσο μεγαλύτερα τα ηχεία τόσο καλύτερα.

**CD RECORDINGS**

**ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD**

**ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ TIMES  
ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ**

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ  
ΔΙΣΚΟΥΣ CDR  
PHILIPS KODAK  
DRAX DATA  
PINACLE MICRO  
ΑΠΟ 1850 δρχ.**

**AUDIO - VIDEO  
- DATA**

**CD - RECORDERS -  
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ**

**AUDIO - VIDEO - DATA**

**Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ  
ΣΥΛΛΟΓΗ  
ΤΙΤΛΩΝ ΣΕ CD**

**ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ  
ΣΤΟΝ ΠΙΟ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ  
GROUP MULTIMEDIA**

**INTERLOGIC  
C&B**

**Tel: 8562980-1+Fax  
ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΩΣ 25-27**

**CPU + MOTHERBOARD  
HARD DISK  
MONITORS  
SOUND CARDS  
CASES  
CD ROMS  
VGA CARDS**

**CALL  
CALL  
CALL  
CALL  
CALL  
CALL**

**TIMEΣ  
ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟΥ**



# Απαντήσεις Χωρίς Σρωτήσεις

Γεωργακόπουλος Φώτιος

Πραγματικά δεν έχουμε συχνά αναγνώστες σαν εσένα.

1) Όχι όταν ρέμε Mac ή Apple δεν εννοούμε σε καμμία περίπτωση τα PCs ή το αντίστροφο. Οι Mac είναι εντελώς διαφορετικά μηχανήματα.

2) Τα παιχνίδια για Mac είναι περιορισμένα στην Ελλάδα και δεν μπορούμε να σε βοηθήσουμε σ'αυτά με κωδικούς και tips. Προβλήματα πάντως παιχνιδιών που τρέχουν από CD συχνά οφείλονται σε κακό install. Ξαναπροσπάθησε.

Κώστας Παριοθικός

1) Όχι, οι Sound blaster δεν συνοδεύονται από πηκία. Μόνο αν έχεις πάρει κάποιο multimedia kit θα συνέβαινε κάτι τέτοιο, όχι στην περιπτωσή σου.

2) Τα Prisoner of Ice, Super Street Fighter 2 Turbo, Lost Eden, The Deadalus Encounter, Wing Commander III, Hell.

3) Το NBA Live '95 είναι μια αξιοπερίεργη αλλιά τυπική περίπτωση παιχνιδιού σε PC που εκφράζεται από μία λέξη: ασυμβατότητα. Αυτό σημαίνει ότι ανάμεσα σε διάφορα συστήματα το μηχανήμα έχει και διάφορες απαιτήσεις. Υπήρξαν μηχανήματα που το τρέχουν χωρίς κανένα πρόβλημα με 4Mbyte μνήμης, σε άλλα κολλάει που και που με αυτή την μνήμη και με 8 τρέχει παντού τέλεια.

4) Super Street Fighter 2 turbo χωρίς φινάλε; Μήπως το πήρες πειρατικό;

5) Ελπίζουμε το scan που βάλαμε στο προηγούμενο τεύχος να σε έσωσε από τον ιό. Γιατί δεν θέλουμε να σου προτείνουμε το σύστημα Κροντηρά: Format c:



#### PC COLLECTION \* 3DO \*

GAMEDISC 350 - 400 UTILITY - Συνδρομές 5000 σε CD. Εγγραφές CD - ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Ετοιμες συλλογές στα μέτρα σας + επιλογές δικές σας. Αντικαταβολές - Δωρεάν κατά-  
λογος. ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ 3DO  
ΓΙΩΡΓΟΣ 2686996

#### PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

Τώρα και σε CD. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε TAPE & ΔΙΣΚΕΤΕΣ.  
Αντικαταβολές, παράδοση κατ'οίκον.  
Τηλ: 5983717 - 5987587

#### CD & Δίσκοι Μουσικής Αμερικής

ΜΟΝΟ 1.000 δρχ. ΕΚΑΣΤΟ

ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΑ COMIKS

ΜΑΤΖΑΓΡΙΩΤΑΚΗ 20 - 22, ΚΑΛΛΙΘΕΑ

2ος ΟΡΟΦΟΣ. Τηλ. 9577474, κ. ΝΙΚΟΣ

#### CD RECORDINGS

Όλοι οι Τίτλοι !!! Όλες οι Συνδρομές !!!  
Όλα τα Προγράμματα !!!  
Ετοιμες Συλλογές και Συλλογές  
κατά παραγγελία !!!

Δευτέρα-Κυριακή και ώρες 10:00 - 22:00  
Τηλεφωνήστε στα 8562980 - 8562981

#### PC GAMES + DISK= 250 δρχ.

Εγγραφές TAPE CD ROM & 3DO. Εβδομαδιαίες  
συνδρομές. Παραγγελίες 16:00 - 22:00.  
Τηλ: 8238886, Στράτος

#### P.C MAL-CLUB

Πωλούνται μόνο PC games disks 200+disk.  
Αντικαταβολές παντού - Παραδόσεις.  
Κώστας (7017775)

#### CD R CENTER.

Ο μεγαλύτερος κατάλογος CDRom & 3DO τίτλων,  
στην Ελλάδα CDGAME= 5.000 δρχ.,  
CD APPLICATION= 6.500 δρχ, GAMEDISK= 300 δρχ.  
Επιλογή games= 50 δρχ. Συνδρομή CD= 6.000 δρχ.  
Εγγραφή δεδομένων= 5.000 δρχ. Αναηώσιμα, εγ-  
γυημένη δουλειά 100%. Αποστέλονται παντού &  
ΓΡΗΓΟΡΑ. Για ΔΩΡΕΑΝ κατάλογο = 01-5312966

#### CD-BACK UP:

Εγγραφές σε CD-ROM, Backup σκληρών δίσκων,  
οτιδήποτε software διαθέσιμο (games,  
applications), άμεση παράδοση και φθηνές τιμές.  
Τηλ: 3608648. Σπύρος, ώρες 18:00 - 21:00

#### AMIGA - PC VISION CLUB

GAMEDISK 250-350. Συνδρομή 6.000 - εγγραφές  
CD. ΔΩΡΕΑΝ παράδοση ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος.  
Αντικαταβολές επαρχείας ΔΙΟΝΥΣΗΣ 6847653.

#### PC & AMIGA GAMES & UTILITIES

PC GAME + DISK= 250 δρχ. AMIGA GAME +  
DISK= 150 δρχ. TAPE= 2.500 δρχ.  
CD CALL ΤΗΛ: 5314051

#### AMIGA \* CD 32 \*

3DO PANASONIC GAMEDISC 250δρχ - ΣΥΝΔΡΟΜΗ  
200. ΚΑΙ ΣΕ CD Δωρεάν κατάλογος. Αντικαταβολές.  
ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CD 32. ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΙ ΓΙΑ 3DO.  
BACKUP ΚΑΙ CD ΓΙΑ A1200. Γιώργος 2686996.

#### PC & AMIGA GAMES & UTILITIES

CD από 7.000 δρχ. PC GAME + DISK= 350 δρχ.  
AMIGA GAME + DISK= 250 δρχ.  
Εγγύηση εγγραφής, παράδοση αυθημερόν.  
Αντικαταβολές παντού. Τηλ: 2717667

#### KS Club.

PC Gamedisk 350 δρχ. AMIGA Gamedisk 200 δρχ.  
CD Titles. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα.  
Κώστας-Σπύρος, τηλ: 0741-85546.

#### SEGA-NINTENDO

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ  
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ.  
ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ  
ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ.  
ΤΗΛ: 5987587 - 5983717

#### 3-D-O PANASONIC

60 ΤΙΤΛΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ  
FLASHBACK, QUARANTINE, SUPREME  
WARRIORS, KORPS KILLER SEAL OF THE  
PHARAOH.  
ΑΠΟ 10.900 ΤΗΛ: 9594100



### CS Game Club.

Pc Games= 300 δρχ. CD Titles= 6.000 δρχ.  
Στέλνουμε δωρεάν κατάλογο.  
Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα και την Κύπρο.  
Σωκράτης - Βασιλίδης, τηλ.: 0271 - 41140

### PERISTERI CD - ROM CLUB

Όλα τα καινούργια CD - ROM GAMES στις  
καλύτερες τιμές DUNE III, PHANTASMAGORIA κ.α.  
εβδομαδιαίες συνδρομές PC - CDROM και 3DO  
GAMES από 5.000 παράδοση κατ' οίκον  
Ταχύτατες αντικαταβολές  
Τηλ: 5771224 κιν. 094-516746

### AMSTRAD 6128.

Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και  
επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα.  
Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!!  
Επισκευές & service με 6μηνη εγγύηση.  
Περιφερειακά. Drive 5,25"= 30.000 !!!  
Ζητήστε τον νέο κατάλογο.  
Ταχύτατες αντικαταβολές. Αποκλειστικότητα  
το MEGABLASTERS. Αυθημερόν παράδοση  
στο σπίτι σας!!! Τηλ: 6410640

### \*\*\* AMIGAMANIA \*\*\*

\* ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή παιχνιδιών !!  
\* Πολύ ΦΘΗΝΑ & ΓΡΗΓΟΡΑ στο  
ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ !!  
\* Εγγυημένη εγγραφή δισκέτας !!  
Τηλ.: (01)9323458

### \*\*\* ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ AMIGA + PC SOFTWARE \*\*\*

\* TOP - Games, Demos, Utilities!  
\* GAMEDISK 250 δρχ!  
\* SUPER συνδρομή 150, DISK, 5.000 δρχ!  
\* VBS 10.000 δρχ!  
\* CD32 Τίτλοι σε καταπληκτικές τιμές!  
\* PC GAMEDISK 300 δρχ!  
\* Εκατοντάδες CD τίτλοι από 6.000!  
\* Εβδομαδιαία συνδρομή 700 MB, 6.000 δρχ!  
\* Συλλογές σε CD!  
\* Δωρεάν Κατάλογος!  
\* Ασυναγώνιστες τιμές!  
\* Τίτλοι 3DO PANASONIC!  
\* Ταχύτατες αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!  
\* Τηλ: 5012307, Βασιλίδης!

### ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ,

αναβαθμίσεις, πωλήσεις, ανταλλαγές υπολογι-  
στών, περιφερειακών. Δίσκοι, CD-ROM, προγράμ-  
ματα, παιχνίδια. Απίστευτες τιμές. MCS,  
Τηλ: 9425168

### PC-POWER. CD GAMES,

από 5.000, CDWEEK= 4.500, GAME + DISK= 350.  
Τίτλοι 3DO. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ,  
αντικαταβολές παντού  
Σταύρος 6515613

### 3DO, CDI, NEOGEOCD, SEGACD, PLAYSTATION.

Ανταλλαγές, Πωλήσεις, Ενοικιάσεις Παιχνιδιών.  
Ετοιμοπαράδοτα όλα τα Παιχνίδια και Πάντα  
Φθηνότερα από Οπουδήποτε (από 4.000).  
Τηλεφώνησε Τώρα: 5620754

### CD ARCHIVE

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ PC-COMPATIBLES,  
AMIGA Σε CD-ROM, ΔΙΣΚΕΤΑ, Εγγραφές ΣΚΛΗΡΩΝ.  
Τιμές Καταπληκτικές. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 5.000.  
Ποιότητα για ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ.  
Ταχύτατη Μεταφορά ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ  
ΓΙΑΝΝΗΣ 5620754

### AMIGA

Όλες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από  
το εξωτερικό. Τεράστια συλλογή από  
games. Gamedisk= 220 !!! Εγγυημένη  
εγγραφή, αντικατάσταση σε περίπτωση  
προβλήματος. Συνδρομή= 50 δρχ.!!  
Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν  
παράδοση στο σπίτι σας.  
Hardware: CD, σκληροί δίσκοι.  
Δισκέτες σε τιμές χονδρικής. Τηλ: 6410640

### PC - CD WORLD

ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ  
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ!!!  
SKID R-OW!!!  
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΠΡΩΤΥΠΟ ΠΟΥ ΕΜΕΙΣ  
ΚΑΘΙΕΡΩΣΑΜΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD - HD - DD - DAT  
ΤΙΤΛΟΙ CD ΑΠΟ 5.000!!!  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΠΑΡΑΔΟΣΗ - ΔΩΡΕΑΝ  
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΤΗΛ: 9380347



**USER**

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....

.....

.....

.....

να καταχωρηθεί με πλάισιο:

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Να καταχωρηθεί με κεφαλαία :

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Αριθμός λέξεων:

\*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΩΝ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000ΔΡΧ.

\*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

\*ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΙΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΜΕΧΡΙ ΤΙΣ 14 ΤΟΥ ΜΗΝΑ (ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ) ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΝΟ.....

\*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

\*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

\*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ

ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

\*ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ

ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ

**USER**

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγερίσω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΠΟΛΗ:.....

ΟΔΟΣ:.....ΑΡΙΘ. ....

Τ.Κ.:.....ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**ΠΡΟΣΟΧΗ:** Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχουν τεύχη.

\*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

**USER**

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 8.000 δρχ. αντί 9.900 δρχ. ( για την Κύ-προ 8.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΠΟΛΗ:.....ΟΔΟΣ:.....

ΑΡΙΘ.:.....Τ.Κ.:.....ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.....ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:.....

\*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ



**USERS**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ**

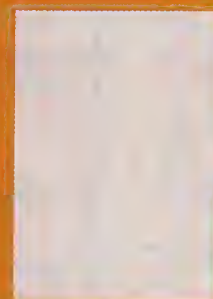
**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.  
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**



**USERS**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ**

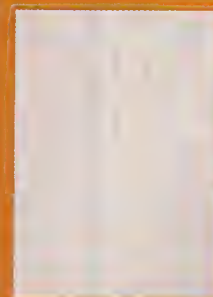
**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.  
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



**USERS**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ**

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.  
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**





# CD LAND



## ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

COMAND AND CONQUER  
WIN '95  
COREL DRAW 6.0  
PITFALL  
DRAG WARS  
MICRO MACHINES II  
ARE YOU AFRAID OF THE  
DARK  
USS TICOUDEROGA  
FX FIGHTER  
SIMON THE SORCERRER II  
LAST DYNASTY  
STAR TPEK THE NEXT  
GENERATION  
CINEMANIA '95  
COMMAND AND CONQUER  
PRISONER OF ICE  
NBA LIVE '95  
FULL THROTTLE  
DRAGON LORE II  
FLIGHT UNLIMITED  
CIVIL WAR  
STONE KEEP  
LOST EDEN  
DAEDALUS KOMNDER  
TERROR FROM THE DEEP  
IRON CROSS



**ΚΑΙ 250  
ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ**

## ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ CD ΑΠΟ ΤΑΠΕ - HARD DISK - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - DAT



**CD-DRIVE**

PIONEER 5302 4xSPEED 52.000  
SCSI 3501 4,5xSPEED 85.000  
SCSI 6xSPEED 115.000

## ΤΙΤΛΟΙ 3DO

SPACE PIRATES  
SUPRIME WARRIORRS  
PANTZER GENERAL II  
DEMOLUSION MAN  
GEX  
ROAD RACH  
SAMURAI SHOWDOWN  
QUARANTINE  
SLAM N'JAM  
FIFA SOCCER  
THE NEED FOR SPEED  
NIGHT TRAP

## ΤΙΤΛΟΙ CDI

7th QUEST  
MAD DOG  
STRIKER  
ESCAPE FROM CYBERCITY

## ΔΙΣΚΟΙ CD-R

PHILIPS 1880  
KODAK 1800  
NO-NAME 1500

MOTHER SOYO 486 .....	24.000
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ DX4/100 .....	30.000
RAM 4MB 72PIN .....	36.000
RAM 8MB 72PIN .....	70.000
H. DISK 850MB .....	55.000
H. DISK 1.2GB .....	87.000
MONITOR DAEWOO COLOR N.I. LR.15" .....	87.000
VCA CARD S3 1MB TRUE COLOR .....	19.000
MONITOR SONY 15" .....	145.000

**3DO**

**135.000 δρχ.  
50 ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ**

**ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ**

**Ρ.ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32 - ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ: 9380347 - ΤΗΛ/FAX: 9308924**

**ΠΩΛΗΣΗ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ**

**ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%**



# ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΣΤΟ SOFTWARE



CD ROM MONO 12.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι

**PLOTLINE Ε.Π.Ε.**

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ: 3844 695 3836 550

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ

NEW LOGIC Α.Ε.

ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ ΤΗΛ:  
(031)251184-87

ΚΟΡΙΝΘΟΣ PC GAMES

ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΙΚΕΡΗΣ

ΕΡΜΟΥ 63 ΤΗΛ. (0741) 83583

ΔΙΑΘΕΣΗ ΘΡΑΚΗΣ

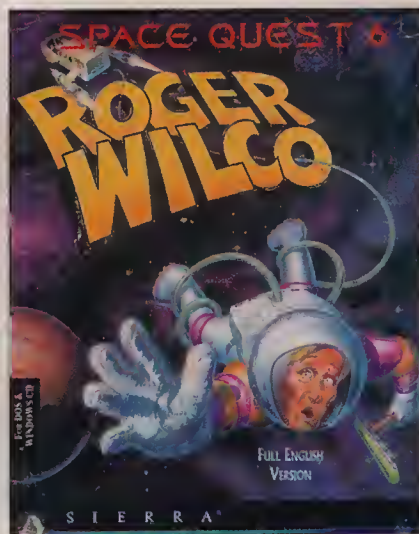
MULTI MEDIA S.I.G.

ΚΑΡΑΟΛΗ Μ. 40Α ΣΑΝΘΗ

ΤΗΛ. 0541 - 70043



CD ROM MONO 10.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



CD ROM MONO 9.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ

*Ελληνικές οδηγίες  
και  
Ελληνικές τιμές*